

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL  
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK PADA SISWA  
KELAS V MI NURUL FALAH BANYUTOWO DUKUHSETI PATI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**HARISATUL ULYA**

**NIM. 1403096109**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Harisatul Ulya  
NIM : 1403096109  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:


**Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 08 Februari 2021

Pembuat Pernyataan,



  
Harisatul Ulya  
NIM: 1403096109



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof.Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 76115387

PENGESAHAN

**Naskah Skripsi Berikut ini:**

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati

Nama : Harisatul Ulya

NIM : 1403096109

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Semarang, 28 April 2021

Dewan Penguji;

Ketua Sidang

H. Fikrur Rozi, M.Ag.  
NIP.19691220 199503 1001

Sekretaris Sidang

Joko Budi Poernomo, M.Pd.  
NIP. 19760214 200801 1011

Penguji I

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd.  
NIP. 19810718 200912 2002

Penguji II

Dra. Ani Hidayati, M.Pd.  
NIP. 19611205199303 2001

Pembimbing

Hj. Zulaikhan, M.Ag., M.Pd.  
NIP: 19760130200501 2 001

## **durNOTA DINAS**

Semarang, 8 Februari 2021

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo

di Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati**

Nama : Harisatul Ulya

NIM : 1403096109

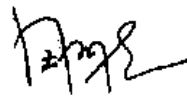
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Pembimbing,



Hj. Zulaikhah, M.Ag. M.Pd.  
NIP: 19760130200501 2 001

## ABSTRAK

Harisatul Ulya (1403096109), Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati”. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dimiliki untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lainnya. Kemampuan menyimak yang baik perlu dimiliki oleh setiap siswa lebih-lebih siswa di sekolah dasar. Hal ini mengingat bahwa hampir keseluruhan pembelajaran di sekolah selalu melibatkan kemampuan menyimak. Maka dari itu, kemampuan menyimak menjadi modal dasar siswa sekolah agar menjadi siswa yang cermat, cepat dan tepat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode *Quasi Experiment* dengan desain *Post-test Only Group Design*. Penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel pada penelitian ini menggunakan sampling total. Sampling total digunakan dalam penelitian ini karena semua siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati yang berjumlah 24 masuk kedalam kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Hasil ini dibuktikan dengan hasil nilai *mean* (rata-rata) kelompok eksperimen lebih besar dari pada nilai *mean* (rata-rata) kelompok kontrol ( $82,58 > 72,17$ ). Hasil nilai *mean* (rata-rata) tersebut diperkuat oleh uji hipotesis menggunakan uji-T. Uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,164 > 3,106$ ).

Penelitian ini memberikan saran bahwa Media pembelajaran menggunakan media animasi audio visual harus disesuaikan dengan pokok materi yang akan dibahas, karena kesalahan dalam cerita yang ditayangkan akan mempengaruhi penyampaian konsep pembelajaran pada peserta didik. Selain itu, dalam menggunakan media animasi audio visual guru harus mempersiapkan segala sesuatunya seperti penyediaan media, alat dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai serta alokasi waktu yang cukup.

**Kata Kunci:** *Keterampilan Menyimak, Cerita Anak Dan Media Animasi Audio Visual*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam disertasi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

### A. Konsonan

No	Huruf Arab	Huruf Latin	No	Huruf Arab	Huruf Latin
1	ا		15	ض	Dl
2	ب	B	16	ط	Th
3	ت	T	17	ظ	<u>Zh</u>
4	ث	Ts	18	ع	,,a,,i,,u
5	ج	J	19	غ	Gh
6	ح	<u>H</u>	20	ف	F
7	خ	Kh	21	ق	Q
8	د	D	22	ك	K
9	ذ	Dz	23	ل	L
11	ر	R	24	م	M
11	ز	Z	25	ن	N
12	س	S	26	و	W
13	ش	Sy	27	ه	H
14	ص	Sh	28	ي	Y

### B. Vokal

Tanda	Nama	Huruf Latin
اَ	Fathah	A
اِ	Kasrah	I
اُ	Dhammah	U
اَيَّ	Fathah dan Ya	Ai
اَوَّ	Fathah dan Wa	Au

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT tuhan penguasa alam yang menguasai hari pembalasan dan yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik dan jugahidayahnya dalam langkah-langkah kecil kehidupan penulis selama ini. Rabblah yang senantiasa memberikan ketenangan, kemudahan dan kekuatan yang tidak terbatas, Sehingga dengan Ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasul Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah yang penuh kemuliaan.

Rasa syukur yang dalam teriring rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu peneliti selama proses penulisan skripsi ini. Karenanya, di dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebanyak- banyaknya kepada:

1. Yang terhormat, Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag, Selaku Rektor UIN Walisongo Semarang beserta staf dan jajaranya yang telah memberikan restu peneliti untuk menimba ilmu dan menyelesaikan karya ilmiah ini.
2. Yang terhormat, Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, semua dosen dan staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo beserta jajaranya yang telah memberikan restu kepada peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini (Skripsi).
3. Yang terhormat Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag. M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku Dosen pembimbing yang telah memotivasi peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini dan Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
4. Yang terhormat, Bapak Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, yang telah mengarahkan, mengkritik, mendidik, membimbing, dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama dalam bangku perkuliahan.
5. Ayahanda tercinta Bapak Hadi Pitono, Ibunda tercinta ibu Siti Mufarrihah, Adek Muhammad Hafidz Burhanuddin, Adek Muhammad Mafazi Farhan dan seluruh saudara-saudaraku khususnya Mas Irawan Nugroho yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.

6. Penghargaan dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Amin

Kepada mereka semua tidak ada sesuatu yang dapat peneliti berikan sebagai imbalan, kecuali do'a semoga Allah selalu membimbing langkah hidupnya dan membalas kebajikan dengan balasan yang lebih banyak dan lebih baik.

Skripsi yang kecil ini dibuat dengan usaha maksimal dari keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tulisan. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penenliti harapkan demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Akhirnya dengan segala kesadaran dan kerendahan hati penulis berharap semoga skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, hanya kepadaMULah kami menyembah dan hanya kepadaMULah kami meminta pertolongan.

Semarang, 08 Februari 2021

Harisatul Ulya  
NIM : 1403096109



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>II</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>IV</b>
<b>TRANSLITERASI.....</b>	<b>V</b>
<b>KATA PENGATAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II: LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
A. DESKRIPSI TEORI.....	6
1. Keterampilan Menyimak .....	6
a. Pengertian Keterampilan Menyimak .....	6
b. Tujuan Keterampilan Menyimak .....	8
c. Manfaat Keterampilan Menyimak .....	11
d. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak.....	12
e. Indikator Keterampilan Menyimak.....	14
f. Kompetensi Dasar Menyimak Siswa SD.....	14
2. Cerita Anak.....	16
a. Pengertian Cerita Anak.....	16
b. Aspek-aspek Cerita Anak .....	18
c. Ciri-Ciri Cerita Anak .....	19
d. Manfaat Cerita Anak.....	20
3. Media Animasi Audio Visual .....	22
a. Pengertian Media Animasi Audio Visual .....	22
b. Manfaat Media Animasi Audio Visual.....	23
c. Tahap- Tahap Penggunaan Media Animasi Audio-Visual .....	24

B. Kajian Pustaka.....	25
C. Rumusan Hipotesis .....	34
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel .....	36
D. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian.....	37
E. Teknik Pengumpulan data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Deskripsi Data .....	41
B. Analisis Data .....	44
1. Uji Asumsi .....	44
2. Uji Hipotesis .....	47
3. Pembahasan Hasil Penelitian .....	49
C. Keterbatasan Penelitian .....	50
<b>BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran.....	53
C. Kata Penutup .....	54

## **DAFTAR PUSUTAKA**

**LAMPIRAN I** : Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP)

**LAMPIRAN II** : Intrument Test

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Post-test Only Group Design</i> .....	28
Tabel 4.1 Daftar Nilai <i>Post-test</i> Keterampilan Memyimak Kelompok Eskperimn dan Kelompok Kontrol .....	36
Tabel 4.2 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	36
Tabel 4.3 Hasil Uji Normlaitas <i>Post-test</i> Kelompok Ekseprimen dan Kelompok Kontrol .....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelompok Ekseprimen dan Kelompok Kontrol .....	40
Tabel 4.5 Uji T-Test .....	42
Tabel 4.6 <i>Uji Paired Sample Test</i> .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Historam .....	37
--------------------------------	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya<sup>1</sup>

Tarigan menyatakan bahwa 42% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak. Menyimak dalam hal ini, dapat dikatakan sebagai dasar dalam aktivitas berbahasa yang lainnya.<sup>2</sup> Menurut Ariani,dkk, seseorang menggunakan waktu komunikasinya 50% untuk mendengarkan dan 50% untuk berbicara, membaca, dan menulis.<sup>3</sup>

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita, berita, laporan, iklan, dan lain-lain.

Tidak semua individu mempunyai kemampuan menyimak yang baik, apalagi individu yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Tentunya kemampuan menyimak menjadi penting dimiliki setiap siswa sekolah dasar. Mengingat bahwa hampir kebanyakan pembelajaran di sekolah selalu melibatkan

---

<sup>1</sup> Isma Nurhayati, "Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Indonesia", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, (Vol 4, No 01, tahun 2010), hlm 467-490.

<sup>2</sup> Tarigan. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm 12

<sup>3</sup> Ariani, Farida, dkk.. *Pembelajaran Mendengarkan*. (Depdiknas: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Pendidikan Bahasa, 2009) hlm 1

kemampuan menyimak. Maka dari itu, kemampuan menyimak menjadi permasalahan penting bagi siswa untuk bisa cermat, cepat dan tepat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Isma Nurhayani dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemampuan menyimak siswa pada sekolah dasar masih rendah atau masih belum memenuhi standar yang diinginkan.<sup>4</sup> Selain itu, Friska Dwi Yisantika dkk menyatakan bahwa seorang guru perlu menciptakan inovatif baru untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa sekolah dasar, mengingat tidak sedikit siswa yang mempunyai kemampuan menyimak yang dibawah standar.<sup>5</sup> Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil observasi peneliti pada siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati menunjukan bahwa siswa mempunyai kemampuan menyimak yang rendah. Hal ini dibuktikan ketika peneliti menyampaikan cerita di dalam kelas, tidak sedikit siswa yang tidak menangkap isi cerita tersebut. Selain itu, kemampuan yang rendah dapat dilihat dari metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, antara lain: 1) Guru masih menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa pasif dan kurang antusias. 2) Guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran. 3) Guru mengulang dua atau tiga kali dalam menyampaikan materi atau cerita, hal ini untuk memberi pengulangan dan pemahaman siswa.<sup>6</sup>

Hasil Observasi peneliti sejalan dengan hasil wawancara dengan Ibu Saini sebagai guru kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati, menyampaikan bahwa tidak sedikit siswa yang mudah menengok kanan dan kiri ketika guru menyampaikan cerita, hal ini membuktikan bahwa siswa sulit mencerna cerita

---

<sup>4</sup> Isma Nurhayati, "Pengaruh penggunaan ...." hlm 467-490

<sup>5</sup> Friska Dwi Yisantik, dkk., "Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan*, ( Vol 3, No, 2, tahun 2018), hlm 251-258.

<sup>6</sup> Observasi peneliti di kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati pada tanggal 20 September 2020.

yang didapat. Selain itu, guru akan mengulang cerita yang disampaikan sebanyak dua atau tiga kali untuk memberikan pemahaman kepada siswa.<sup>7</sup>

Pien Supena Adiwira menjelaskan bahwa kemampuan menyimak akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Maka dari itu dibutuhkan inovasi baru untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa agar prestasi siswa semakin membaik. Salah satu alternatif solusi yang dianggap efektif adalah penggunaan media animasi audio visual.<sup>8</sup>

Penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita anak diharapkan meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta memotivasi belajar. Jika siswa termotivasi, maka siswa akan mengikuti pembelajaran dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Dengan demikian, diharapkan akan mampu meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak pada siswa yang dapat diidentifikasi dari hasil belajar siswa dan berubahnya sikap siswa ke arah positif.

Media animasi audio visual ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak juga diharapkan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar, sehingga kompetensi ini benar-benar dikuasai siswa. Selain itu, diharapkan adanya perubahan perilaku ke arah positif pada siswa dalam pembelajaran menyimak cerita anak. Siswa yang semula bersikap meremehkan, malas-malasan, menganggap kurang penting materi keterampilan bersastra cerita anak diharapkan tertarik, termotivasi, dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga dapat diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal pula.

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Ibu Saini tentang keterampilan menyimak siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati pada tanggal 20 September 2020

<sup>8</sup> Pien Supena Adiwira, "Hubungan Antara Intelegensi Kemampuan Menyimak dan Kemampuan Membaca Dengan Prestasi Belajar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (No. 069 tahun 2007), hlm 923-941.

Penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita anak dapat dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa mengubah perilaku ke arah positif dalam belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, kemampuan menyimak pada siswa perlu ditingkatkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat cermat, cepat dan tepat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang *“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti menemukan permasalahan sebagai berikut: *“Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati semester genap tahun pelajaran 2020/2021”?*

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.



## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### a) Manfaat Teoritik

Penelitian ini mampu menambah wawasan khasanah intelektual Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan dan mampu memperkaya wawasan teoritik ilmu tarbiyah dan keguruan pada umumnya.

### b) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai teknik dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Apabila dalam penelitian ini hipotesis diterima, maka penggunaan media animasi audio visual menjadi salah satu teknik untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Keterampilan Menyimak

###### a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak berasal dari dua kata yaitu keterampilan dan menyimak. Menurut *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, menyebutkan bahwa: Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, Lukmanul Hakim berpendapat bahwa, Keterampilan adalah melakukan suatu jenis kegiatan tertentu.<sup>1</sup>

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.<sup>2</sup> Dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa yang tertangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana.<sup>3</sup>

Secara umum menyimak dapat diartikan sebagai mendengar dimana seseorang akan menerima dan memproses informasi yang diterima dari indra pendengar<sup>4</sup>. Menurut Anderson dalam bukunya Nurbiana Dhieni menjelaskan bahwa menyimak sebagai kegiatan mendengar dengan penuh

---

<sup>1</sup>Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), hlm 117.

<sup>2</sup> Tarigan. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2009), hlm 27

<sup>3</sup> Melda Novayanti, dkk. "Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Metode Bercerita" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: STKIP Kusuma Negara, 6 Oktober 2019), hlm 1-7.

<sup>4</sup> Gatot Susanto, *Materi Pembelajaran Menyimak*, (Malang: A3 (Asih Asah Asuh), 2010), hlm 3.

perhatian dan pemahaman, sehingga pada akhirnya akan ada apresiasi pada hal yang didengar.<sup>5</sup>

Pendapat Tarigan dalam menyimak adalah suatu proses kegiatan memperhatikan lambang-lambang dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lain.<sup>6</sup>

Menyimak membutuhkan kemampuan pendengaran yang baik, bukan hanya mampu untuk mendengar tetapi seorang pendengar yang baik juga memerlukan kesiapan dan kemampuan untuk menangkap makna dari apa yang ia dengar.<sup>7</sup> Keterampilan bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawatahan fungsi mental yang bersifat kognitif.<sup>8</sup>

Menyimak juga berperan penting sebagai dasar seorang belajar berbahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca dan menulis, pelancar komunikasi lisan, dan penambahan informasi atau pengetahuan. Menyimak sebagai proses yang diawali dengan kegiatan mendengarkan, mengenal, menginterpretasikan lambing-lambang lisan, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.<sup>9</sup> Sebagai mana Firman Allah SWT pada surat Al A'raf ayat 204:

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

---

<sup>5</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm 15.

<sup>6</sup> Jumiayanti., M. Syukri & Sri Letarsi, “Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak usia 4-5 Tahun Di PAUD Aisyuyah Melawi”. *Jurnal Untan*, (Vol 4, No 3, tahun 2015), hlm 1-11.

<sup>7</sup> Manaj, L. “The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour . *European Journal of Language and Literature Studies*”, (Vol 1, No 1, tahun 2015), hlm 29-31.

<sup>8</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Cet.V, hlm 117.

<sup>9</sup> Novi Resmini dan Dadan Juadan, *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*, (Bandung: UPI Press, 2007), hlm. 37

Artinya: Dan apabila dibacakan Al-Qur'an, maka dengarkanlah dan diamlah, agar kamu mendapat rahmat.<sup>10</sup>

Makna yang terkandung dalam ayat Al-Qur'an ini adalah memberikan perintah agar kita mendengarkan, memperhatikan dan menyimak dengan baik bacaan Al-Qur'an yang dibacakan oleh orang lain agar kita mendapatkan rahmat-Nya. Begitu indahnya perintah Allah kepada kita agar memuliakan Al-Qur'an dan menghargai satu sama lain dengan menyimak segala hal yang orang lain sampaikan kepada kita. Begitupun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan siswa dalam menyimak harus saling menghargai dengan cara mendengarkan dan menyimak dengan baik hal-hal yang disampaikan oleh pembicara agar kita mendapatkan rahmat dan ilmu yang bermanfaat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah percakapan dan kegiatan dalam mendengarkan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi dan merespon yang terkandung dalam isi cerita.

#### b. Tujuan Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak mempunyai beberapa tujuan dan manfaatnya. Adapun tujuan menyimak menurut Suntari dkk adalah sebagai berikut:

##### 1) Mendapatkan fakta.

Kegiatan menyimak dengan tujuan memperoleh fakta di antaranya

---

<sup>10</sup> Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an dan terjemahan*. (Bandung: CV Darus Sunnah, 2017). hlm 204.

melalui kegiatan membaca, baik melalui majalah, koran, maupun buku-buku. Selain itu, mendapatkan fakta melalui radio, televisi, pertemuan, menyimak ceramah-ceramah, dan sebagainya.

2) Menganalisis fakta.

Maksud dari menganalisis fakta yaitu proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya, menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta itu. Menganalisis fakta dapat berupa proses memberi makna kepada kata-kata atau informasi sampai menganalisis sebab akibatnya.

3) Mengevaluasi fakta.

Penyimak yang kritis akan mempertanyakan hal-hal mengenai nilai faktafakta itu, keakuratan fakta-fakta tersebut, dan kerelevanan fakta-fakta tersebut. Setelah itu, pada akhirnya penyimak akan memutuskan untuk menerima atau menolak materi simakannya itu. Selanjutnya penyimak diharapkan dapat memperoleh inspirasi yang dibutuhkannya

4) Mendapatkan inspirasi.

Inspirasi sering dipakai alasan oleh seseorang untuk menyimak suatu pembicaraan. Kita menyimak bukan untuk memperoleh fakta saja melainkan memperoleh inovatif atau inspirasi setelah menyimak suatu pembicaraan. Kita mendengarkan ceramah atau diskusi ilmiah semata-mata untuk tujuan mendapatkan inspirasi atau ilham

5) Mendapatkan hiburan.

Hiburan merupakan kebutuhan manusia yang cukup mendasar. Dalam kehidupan yang serba kompleks ini kita perlu melepaskan diri

dari berbagai tekanan, ketegangan, dan kejenuhan. Kita sering menyimak radio, televisi, film layar lebar antara lain untuk memperoleh hiburan dan mendapatkan kesenangan batin. Karena tujuan menyimak di sini untuk menghibur, maka pembicara harus mampu menciptakan suasana gembira dan tenang. Tujuan ini akan mudah tercapai apabila pembicara mampu menciptakan humor yang segar dan orisinal yang mengakibatkan penyimak menunjukkan minat dan kegembiraannya. Karena itu pembicaraan semacam ini disebut bersifat rekreatif.<sup>11</sup>

Selain itu, Nurbiana Dheni dalam bukunya yang berjudul “Metode Pengembangan Bahasa” menjelaskan bahwa kegiatan menyimak bagi anak mempunyai tiga tujuan, yaitu:

1) Untuk Belajar.

Untuk belajar yaitu untuk memperoleh pengetahuan dari ujaran pembicara, dengan perkataan lain menyimak untuk belajar. Menyimak akan menjadikan anak belajar tentang membedakan bunyi yang didengar, memahami isi cerita, dan memahami permainan bahasa yang didengar. Anak biasanya melakukan kegiatan menyimak tidak atas kemauan sendiri melainkan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

2) Untuk Mengapresiasi.

Mengapresiasi dalam hal ini adalah anak dapat memperoleh sesuatu hal setelah menyimak, seperti memahami, menghayati, dan menilai bahan yang disimak anak. Menyimak agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya.

---

<sup>11</sup> Sutari, dkk., “*Menyim'ak.....*”, hlm 22-26.

3) Untuk menghibur diri.

Kegiatan menyimak diharapkan mampu menjadi penghibur diri, sehingga merasa tenang, senang dan gembira.

4) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri.

Orang menyimak dengan maksud agar dapat mengkomunikasikan ide gagasan, maupun perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menyimak cerita anak dalam penelitian ini diharapkan mempunyai tujuan supaya siswa belajar agar memperoleh pengetahuan, mengevaluasi agar dapat menilai, mengapresiasi materi simakan, dan mendapatkan hiburan melalui cerita anak. Dengan tujuan tersebut siswa akan memahami unsur-unsur yang terkandung dalam cerita anak yaitu tokoh, latar, tema dan amanat cerita anak

c. Manfaat Keterampilan Menyimak

Menurut Setiawan dalam Suratno, manfaat menyimak sebagai berikut:

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemampuan siswa.
- 2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- 3) Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis.
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.

- 5) Meningkatkan kepekaaan dan kepedulian sosial. Lewat menyimak kita dapat mengenal seluk beluk kehidupan dengan segala dimensinya.
- 6) Meningkatkan citra artistik, jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah.
- 7) Menggugah kualitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak kita akan mendapatkan ide-ide cemerlang dan pengalaman hidup yang berharga.<sup>12</sup>

Berdasarkan manfaat menyimak di atas, maka manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, mengevaluasi agar dapat menilai materi simakan, meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, serta mendapatkan hiburan melalui cerita an

d. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak.

Menurut Zahro dan Eliyanah faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak adalah sebagai berikut<sup>13</sup>:

- 1) Faktor fisik berkaitan dengan kesiapan fisik penyimak untuk menyimak, yaitu penyimak tidak mengalami cacat pada alat pendengarannya dan dalam kondisi yang sehat. Masalah kesehatan fisik secara keseluruhan juga sangat menentukan kualitas hasil simakan. Dengan posisi yang lebih tegap berarti penyimak lebih siaga dan siap dalam menerima rangsang suara atau lebih berkonsentrasi.
- 2) Faktor yang sangat penting bagi penyimak adalah kompetensi linguistik. Dalam memahami pesan lisan, dibutuhkan keaktifan dan

---

<sup>12</sup> Suratno. *Peningkatan Menyimak Berita melalui Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiri pada Siswa Kelas VIIA SMP N I Tarub Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi: Unnes, tahun 2006, hln 16-18

<sup>13</sup> Zahro, A dan Eliyanah, E. *Menyimak Beragam Wacana Lisan*. (Malang: Pustaka Kaiswaran, 2011), Hlm 15



kekreatifan penyimak untuk mengolah dan memadukan sejumlah unsur, yakni unsur kebahasaan yang meliputi pemahaman terhadap kosakata dan struktur kebahasaan.

- 3) Faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam menyimak adalah pengetahuan seseorang atas topik. Topik simakan akan lebih mudah dipahami jika topik simakan tersebut masih berada pada jangkauan pengetahuan penyimak sehingga hasil simakan tidak menyimpang dan membingungkan.
- 4) Faktor mental juga berkaitan dengan sikap penyimak terhadap topik yang disimak dan pandangan penyimak terhadap topik pembicaraan akan memberi sumbangan yang positif terhadap keberhasilan menyimak. Selain itu, keberhasilan menyimak juga tergantung pada lingkungan tempat berlangsungnya kegiatan menyimak. Lingkungan kelas yang kondusif akan meminimalisir gangguan-gangguan menyimak. Ruangan kelas merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan.<sup>14</sup>

Selain itu, Henri Guntur Tarigan membagi tiga hal yang mempengaruhi kegiatan menyimak seseorang, yaitu :

- 1) Faktor Fisik

Faktor Fisik ialah kondisi jasmani penyimak pada waktu ia mengadakan kegiatan menyimak. Kondisi fisik menyimak terdiri dari dua hal, yaitu kondisi penyimak sangat baik (prima) dan kondisi fisik menyimak sangat jelek.

---

<sup>14</sup> Tarigan, Henry Guntur, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm 113.

## 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah faktor yang berkaitan dengan gejala kejiwaan penyimak. Hal ini dapat berupa Sikap kurang simpatik, Penyimak memiliki sikap egosentris yang sangat tinggi, Timbul rasa kebosanan, dan penyimak kurang menghargai pembicaraan.

## 3) Faktor Pengalaman

Faktor pengalaman ialah segala sesuatu yang pernah dialami penyimak sebelumnya. Pengalaman yang banyak dan beragam akan memperkaya pada diri penyimak.<sup>15</sup>

### e. Indikator Keterampilan Menyimak

Siswa dapat dikatakan mempunyai keterampilan menyimak yang baik apabila memenuhi indikator yang ada dalam keterampilan yang baik. Adapun indikator keterampilan menyimak adalah sebagai berikut:

- 1) Melafalkan ulang kata yang diperdengarkan
- 2) Mengidentifikasi bunyi
- 3) Membedakan bunyi yang mirip
- 4) Menentukan makna kata melalui gambar
- 5) Menentukan makna kalimat melalui gambar
- 6) Merespon ujaran berupa kalimat melalui gerak
- 7) Memahami teks sederhana dalam bentuk dialog
- 8) Memahami teks sederhana dalam bentuk narasi.<sup>16</sup>

### f. Kompetensi Dasar Menyimak Siswa SD

---

<sup>15</sup> Tarigan. "*Membaca Sebagai.....*", hlm 104-114

<sup>16</sup> M. Ainin, dkk, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: MISYKAT, 2006), hlm 156- 162.

Tarigan dalam bukunya yang berjudul Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa menjelaskan tentang kemampuan siswa-siswa yang berada di bangku sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas enam. Adapun kemampuan menyimak siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Kelas Satu ( $5\frac{1}{2}$ -7 tahun)
  - a) Menyimak untuk menjelaskan pikiran atau untuk mendapatkan jawaban-jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan.
  - b) Dapat mengulang dengan tepat sesuai dengan apa yang didengarkannya.
  - c) Menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata dan lingkungan.
- 2) Kelas Dua ( $6\frac{1}{2}$  - 8 tahun)
  - a) Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat.
  - b) Membuat sarana-sarana, usul-usul, dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pengertiannya.
  - c) Sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula tidak usah menyimak.
- 3) Kelas Tiga dan Empat ( $7\frac{1}{2}$ -10 tahun)
  - a) Sungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan.
  - b) Menyimak pada laporan orang lain, pita rekaman laporan mereka sendiri, dan siaran radio dengan maksud dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan.
  - c) Memperlihatkan keangkuhan dengan kata-kata atau ekspresi-ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya.
- 4) Kelas Lima dan Enam ( $9\frac{1}{2}$ -12 tahun).

- a) Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan-kekeliruan, kesalahan-kesalahan, propaganda-propaganda, dan petunjuk-petunjuk yang keliru.
- b) Menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam menemukan tipe-tipe baru.<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa yang berusia 9-12 tahun yaitu pada kelas lima sudah mampu dalam menyimak cerita, rima kata-kata, puisi, dan dapat menemukan sesuatu yang menyenangkan dalam proses menyimak. Maka dari itu, penelitian ini terkait dengan menyimak cerita sesuai dengan kemampuan yang ada pada siswa kelas lima.

## 2. Cerita Anak

### a. Pengertian Cerita Anak

Menurut Muhammad Nur Mustakhim hakikat cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mitos yang hidup dalam masyarakat kapan dan dimana cerita itu terjadi.<sup>18</sup> Cerita anak mengisahkan tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka, penggunaan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita yang dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.<sup>19</sup>

Menurut Endraswara mengemukakan bahwa sastra anak, termasuk di dalamnya cerita anak adalah cerita yang ditulis untuk anak, yang berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi

---

<sup>17</sup> Tarigan, Guntur, *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm 64.

<sup>18</sup> Muhammad Nur Mustakhim, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Anak*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2005), hlm 12

<sup>19</sup> Wahyudi Siswanto, *Pengantar Teori Sastra*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hlm 13

anak, dan tulisan itu hanyalah dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.<sup>20</sup> Selain itu, Subyantoro mendefinisikan cerita anak-anak sebagai cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak ruwet, sehingga komunikatif.<sup>21</sup>

Cerita sudah ada sejak dulu, ada disampaikan secara lisan, kemudian berkembang terus menjadi bahan cetakan berupa buku, kaset, video kaset, dan film atau cinema. Demikian pula bahan cerita ini berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi. Cerita berada pada posisi pertama dalam mendidik etika kepada anak. Cerita cenderung disukai dan dinikmati baik dari segi ide, imajinasi maupun peristiwa-peristiwanya. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, cerita akan menjadi bagian dari seni yang disukai anak-anak, bahkan orang dewasa.

Dalam cerita anak-anak terdapat cerminan perasaan dan pengalaman anak-anak. Cerminan perasaan digambarkan bagaimana dunia batin anak menghadapi perasaan suka dan tidak suka, perasaan benci dan kagum, perasaan toleransi dan kemandirian terhadap berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan anak.

Cerminan pengalaman digambarkan bagaimana wawasan dan perilaku anak, dalam menghadapi berbagai persoalan hidup, misalnya tentang cita-cita anak, perjuangan hidup anak, dan pengalaman anak dalam masyarakat. Segala yang digambarkan oleh penulis cerita itu merupakan karangan fiksi imajinatif realistik dari kehidupan anak.

Cerita anak ditulis pengarang memiliki nilai fungsional bagi kehidupan anak secara konkret. Ketika anak menyimak dan memahami

---

<sup>20</sup> Endraswara, Suwandi. *Metodologi Penelitian Sastra Epistemologi, Model, Teori, Dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2002,) hlm 115

<sup>21</sup> Subyantoro, *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 2006), hlm 83

cerita maka terjadi proses transaksional.<sup>22</sup> Dalam proses transaksional tersebut anak menggambarkan berbagai kemungkinan makna yang tersurat dan tersirat dalam cerita, seperti masalah cerita, karakter tokoh-tokoh, alur, setting, dan bahasa.

Proses transaksional terjadi bila peranan orang dewasa (orang tua atau guru) sebagai *scaffolding* (penyangga atau perancah) membantu mengembangkan imajinasi anak dalam berbagai kegiatan, misalnya kegiatan menceritakan cerita, bercerita kembali, dan memahami isi cerita.

Dapat disimpulkan bahwa hakikat cerita anak adalah cerita tentang kehidupan anak-anak dalam masyarakat. Cerita anak dapat berfungsi untuk mengembangkan nilai personal pendidikan anak. Nilai personal dan pendidikan akan berkembang bila orang dewasa menyediakan kegiatan belajar bercerita sambil bermain dalam konteks keterpaduan.

#### b. Aspek-aspek Cerita Anak

Cerita anak merupakan sastra anak yang semata-mata bergenre prosa, seperti dongeng, legenda, mite yang diolah kemabli menjadi cerita anak dan tidak termasuk jenis puisi anak atau drama anak. Selaain itu, cerita anak juga memaparkan bagaimana terjadinya suatu hal ataupun karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, penderitaan orang dan sebagainya, baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka. Dalam menyajikan cerita yang dapat dipahami dengan mudah, mempunyai kesan dan pesan tentunya tidak terlepas dari unsur-unsur cerita anak. Adapun unsur-unsur cerita anak adalah sebagai berikut:

- 1) Tema, ialah suatu gagasan yang menjadi pangkal tolak penyusunan cerpen dan sekaligus menjadi sasaran cerpen tersebut.

---

<sup>22</sup> Wahyudi Siswanto, *Pengantar Teori Sastra*, (Jakarta: PT Grasindo, 2008), hlm, 13.

- 2) Amanat, adalah pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada pembaca, baik secara eksplisit maupun implisit.
- 3) *Plot* atau alur, sambung-sinambungny peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat.
- 4) Penokohan, berkaitan dengan bagaimana sifat-sifat tokoh itu digambarkan dalam cerita oleh pengarang.
- 5) Latar atau *setting*, meliputi beberapa hal berikut ini:
  - a) Latar tempat, yaitu gambaran tempat terjadinya peristiwa.
  - b) Latar waktu, yaitu jangkauan waktu yang dalam cerita.
  - c) Latar suasana, yaitu suasana sekeliling saat terjadinya peristiwa.

c. Ciri-Ciri Cerita Anak

Pengalihan pola pikir orang dewasa kepada dunia anak-anak dan keberadaan jiwa dan sifat anak-anak menjadi syarat cerita anak-anak yang digemari. Dengan kata lain, cerita anak-anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka

Endraswara mengatakan bahwa ciri-ciri sastra anak termasuk di dalamnya cerita anak ada tiga, yakni:

- 1) Berisi sejumlah pantangan, berarti hanya hal-hal tertentu saja yang boleh diberikan. Ciri ini berkenaan dengan tema dan amanat cerita anak. Tema yang merupakan gagasan cerita, maka harus dipertimbangkan tema apa yang cocok untuk anak-anak. Tema yang sesuai adalah tema yang menyajikan masalah yang sesuai dengan alam hidup anak-anak. Misalnya tentang kepahlawanan, peristiwa sehari-hari, dan sebagainya. Selain itu, biasanya amanatnya disederhanakan dengan menyediakan akhir kisah yang indah.
- 2) Penyajian secara langsung, maksudnya adalah deskripsi yang sesingkat mungkin dan menuju sasarannya langsung, mengutamakan aksi yang

dinamis dan jelas sebabnya. Selain itu, kejujuran penyajian tindakan-tindakan tokoh ditampilkan secara jujur dan tidak hanya tindakan-tindakan serta tokoh-tokoh yang baik saja yang jelas penampilannya

- 3) Memiliki fungsi terapan, maksudnya cerita anak memberikan pesan dan ajaran kepada anak-anak. Pesan dan pelajaran tersebut disampaikan dengan cara tidak menggurui maupun terkesan mengabaikan kecerdasan anak. Berkenaan dengan hal-hal yang bermanfaat untuk anak-anak yaitu menceritakan secara jelas tokoh-tokoh yang bersifat protagonis dan antagonis.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri cerita anak yaitu:

- 1) Berisi sejumlah pantangan, berarti hanya hal-hal tertentu saja yang boleh diberikan,
- 2) Penyajian secara langsung, kisah yang ditampilkan memberikan uraian secara langsung, tidak berkepanjangan,
- 3) Memiliki fungsi terapan, yakni memberikan pesan dan ajaran kepada anak-anak
- 4) Sifat fantastis.

Cerita anak mengisahkan tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka, penggunaan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita yang dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.

#### d. Manfaat Cerita Anak

Tadkirotun Musfiroh mengemukakan manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek sebagai berikut.

- 1) Membantu Pembentukan Pribadi dan Moral

---

<sup>23</sup> Endraswara, Suwardi, *Metode Pengajaran Apresiasi Sastra*, (Yogyakarta: CV. Radhita Buana, 2002), hlm, 119



Cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku anak. Contoh perilaku buruk dimaksudkan agar dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Contoh perilaku baik dimaksudkan agar dapat ditiru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

2) Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi

Pada saat menyimak cerita, imajinasi mereka mulai dirangsang. Imajinasi yang dibangun anak saat menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mereka menyelesaikan masalah secara kreatif.

3) Memacu Kemampuan Verbal

Selama menyimak cerita, anak dapat belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diujarkan dengan benar, bagaimana kata-kata itu disusun secara logis dan mudah dipahami.

4) Merangsang Minat Baca

Dari kegiatan bercerita, anak secara tidak langsung memperoleh contoh orang yang gemar dan pintar membaca dari apa yang dilihatnya.

5) Membuka Cakrawala Pengetahuan

Manfaat cerita sebagai pengembang cakrawala pengetahuan tampak pada cerita-cerita yang memiliki karakteristik budaya, seperti

mengenai nama-nama tempat cerita, bahasa-bahasa yang digunakan dalam cerita yang digunakan dalam cerita tersebut.<sup>24</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, mengevaluasi agar dapat menilai materi simakan, mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku anak, serta mendapatkan hiburan melalui cerita anak.

### 3. Media Animasi Audio Visual

#### a. Pengertian Media Animasi Audio Visual

Kata media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail* bentuk jama dari *wasilah* yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara atau yang mengantari kedua sisi tersebut.<sup>25</sup>

Kata animasi berasal dari kata "*anima*" yang berarti jiwa (*soul*) atau nafas kehidupan. Animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan baik dalam objek mati maupun ke dalam objek yang tidak bernyawa.<sup>26</sup> Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat. Selain itu, animasi adalah bagian dari

---

<sup>24</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Bercerita untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti, 2005), hlm 95-115

<sup>25</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm 6

<sup>26</sup> Herman Harry, *Animasi*, (Yogyakarta: Multi Media Training Center, 1991), hlm 2

perfilman, sehingga seluruh prinsip pembuatannya bisa diterapkan. Layaknya film, animasi yang baik selalu membawa sebuah pelajaran.<sup>27</sup>

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.<sup>28</sup> Selain itu, Menurut Syaiful Bahri dan Aswan media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.<sup>29</sup>

Yudhi Munadi dalam buku yang berjudul Media Pembelajaran, media audiovisual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audiovisual seperti film dokumenter, film dokumenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi.<sup>30</sup>

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar seperti film suara dan *video-cassette* atau *compact disc*. Dengan demikian, dapat dikatakan media animasi audio visual adalah media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar, gambar yang dimaksud berupa animasi (gambar gerak) yang dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin.

---

<sup>27</sup> Andriana Johari, dkk., "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Journal of Mechanical Engineering Education*, (Vol.1, No.1, tahun 2014), hlm 10

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 4

<sup>29</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm 141

<sup>30</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2012), hlm 56-57

b. Manfaat Media Animasi Audio Visual

Media animasi audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat menggairahkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya proses belajar mengajar. Penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan.
- 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar, dan melakukan demonstrasi.
- 3) Mampu melatih taraf berpikir anak dari yang konkrit ke yang abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang kompleks.
- 4) Siswa mampu menghubungkan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya.<sup>31</sup>

c. Tahap- Tahap Penggunaan Media Animasi Audio-Visual

1) Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat animasi audio visual menuntut persiapan yang matang. Adapun yang perlu dilakukan dalam tahap persiapan adalah Pelajari tujuan, Persiapkan pelajaran, Pilih dan usahakan alat yang cocok dan Berlatihlah dan menguasai dalam menggunakan alat audio visual.

2) Penyajian

---

<sup>31</sup> Andre Rinanto, *Peranan media audio visual dalam pendidikan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1982), hal 52-53

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian seperti Menyusun kata pendahuluan, Menarik perhatian, Menyatakan tujuan, Menggunakan alat dan Mengusahakan penampilan yang efektif dan inovatif.

### 3) Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan seperti Praktek, Pertanyaan-pertanyaan, Ujian dan Diskusi.<sup>32</sup>

## B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa penelitian yang dilakukan terdahulu relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya-karya skripsi tersebut adalah:

1. Penelitian oleh Isma Nurhayani pada tahun 2010 tentang pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia (deskriptif analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan). Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui realita penggunaan metode bercerita di SDN Cimurah I. (2) mengetahui realita kemampuan menyimak siswa dengan penggunaan metode bercerita di SDN Cimurah I. (3) mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif analisis yang dinyatakan dengan perbandingan antara data atau fakta yang ada di lapangan dengan landasan teori yang relevan. Berdasarkan pengujian t hitung dan t tabel untuk mengetahui

---

<sup>32</sup> Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual*, (Jakarta: Pustaka Media, 2003), hlm 20-23

signifikansi variabel X terhadap variabel Y terbukti dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $4,02 \geq 2,04$ , maka tolak  $H_0$ , dan  $H_a$  diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa sebesar 55%.<sup>33</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Isma Nurhayani dengan penulis adalah penelitian Isma Nurhayani berfokus pada penggunaan metode cerita, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Rini Afiati dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

2. Penelitian oleh Istihanah Rahayu pada tahun 2013 tentang peningkatan keterampilan menyimak cerita menggunakan media audio visual Kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua siklus, dan tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada I yaitu 71,8 dan pada siklus II meningkat menjadi 88,3. Sementara itu, ketuntasan belajar menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I ketuntasan mencapai 68% dan pada siklus II ketuntasan mencapai 84%. Kendalakendala yang dihadapi adalah suasana kelas kurang kondusif, siswa kurang aktif, dan pengelolaan waktu. Cara mengatasinya dengan pengkondisian kelas yang baik, memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan pengaturan waktu pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas VB SDN Manukan Kulon II/499

---

<sup>33</sup> Isma Nurhayani, Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Deskriptif Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan), *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, (Vol. 04, No. 01, tahun 2010), hlm 54-59

Surabaya.<sup>34</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Istihanah Rahayu dengan penulis adalah penelitian Istihanah Rahayu berfokus pada penggunaan media audio visual, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Istihanah Rahayu dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

3. Penelitian oleh Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi pada tahun 2014 tentang pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa Kelas V Sd. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group desain. Hasil penilaian menunjukkan kelompok control memperoleh rata-rata skor pretes 27,92 dan postes 29,51, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor pretes 27,95 dan postes 31,73, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh rata-rata skor pretes 27,75 dan postes 31,33. Peningkatan rata-rata skor yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 1,59. Peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen I sebesar 3,78 dan peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen II sebesar 3,58. Hasil Anova menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.<sup>35</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi dengan penulis adalah

---

<sup>34</sup> Istihanah Rahayu, Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD, *JPGSD*, (Vol. 01, No 02. Tahun 2013), hlm 1-9.

<sup>35</sup> Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi, Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd., *Jurnal Prima Edukasia*, (Vol 2, No 2, tahun 2014), hlm 250-262.

penelitian Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi berfokus pada Penggunaan Media Film Animasi, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Yanuarita Widi Astuti dan Ali Mustadi dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

4. Penelitian oleh Slamet Triyadi pada tahun 2015 dengan judul efektivitas penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran pendidikan bahasa Indonesia. Tujuan penelitian adalah, 1) Untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa kelas X Farmasi SMK Wirasaba Kabupaten Karawang, 2) Untuk mengetahui penggunaan media audio-visual pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X Farmasi SMK Wirasaba Kabupaten Karawang, 3) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak siswa siswa kelas X Farmasi SMK Wirasaba Kabupaten Karawang pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media audio-visual. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari tiga siklus (PraSiklus, Siklus 1, Siklus 2). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata tes akhir menyimak setelah mendapatkan perlakuan efektivitas penggunaan media audiovisual dari dari setiap siklusnya. Hasil penelitian diambil juga dari hasil penilaian guru mitra (observer) bahwa penelitian mendapati hasil yang baik dari pra-siklus sampai siklus 2 dan tidak perlu dilanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.<sup>36</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Slamet Triyadi dengan penulis adalah penelitian Slamet Triyadi berfokus pada media audio-visual, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio

---

<sup>36</sup>Slamet Triyadi, Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia, *Jurnal Pendidikan Unsika*, (Vol 3, No 2, tahun 2015), hlm 231-236



visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Rini Afiati dan penulis yaitu keterampilan menyimak.

5. Penelitian oleh Heny Kusuma Widyaningrum pada tahun 2015 tentang penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa Kelas IV sekolah dasar. penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada siswa kelas IV di SDN Sambirejo 01 Madiun dengan menggunakan media audio berupa rekaman dongeng. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan dalam menentukan isi dongeng mengenai tokoh dan latar dongeng. Proses pembelajaran pada aspek perhatian, keseriusan, dan keaktifan terjadi peningkatan sebesar 11.8%. Hasil peningkatan kemampuan menyimak dongeng dari aspek tokoh dan latar pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata 17,3% dan 7,4%.<sup>37</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Heny Kusuma Widyaningrum dengan penulis adalah penelitian Heny Kusuma Widyaningrum berfokus pada Penggunaan Media Audio, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Heny Kusuma Widyaningrum dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.
6. Penelitian oleh Yosi Nopriani, Sri Saparahayuningsi dan Yulidesni pada tahun 2016 tentang meningkatkan keterampilan menyimak dengan metode bercerita melalui media boneka jari. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa PAUD dengan

---

<sup>37</sup>Heny Kusuma Widyaningrum, Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Journal Premiere Educandum*, (Vol 5, No 2 tahun 2015), hlm 200-209.

menggunakan metode bercerita dengan media boneka jari. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan 3 pertemuan tiap siklus. Penelitian ini menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan datanya. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan skor rata-rata, indikator ketuntasan belajar, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bercerita dengan menggunakan boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa, diperoleh nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa adalah 4,37 atau dalam kriteria baik, dengan ketuntasan belajar 86% dan hal ini terbukti secara signifikan dari Perhitungan uji-t antar siklus yaitu  $5,66 \geq t_{tabel}$ , baik untuk taraf signifikansi 5% = 2,16 dan 1% = 2,98. Saran bagi guru, metode bercerita dengan menggunakan media boneka jari, boneka tongkat, boneka tali, boneka tangan, dan boneka lengket merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.<sup>38</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Yosi Nopriani, Sri Saparahayuningsi dan Yulidesni dengan penulis adalah penelitian Yosi Nopriani, Sri Saparahayuningsi dan Yulidesni berfokus pada media Media Boneka Jari, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Yosi Nopriani, Sri Saparahayuningsi dan Yulidesni dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

7. Penelitian oleh M. Nur Hakim pada tahun 2018 tentang penerapan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa Kelas III Mis Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses dan hasil penerapan media audiovisual

---

<sup>38</sup> Yosi Nopriani, Sri Saparahayuningsi dan Yulidesni, Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Jari. *Jurnal Ilmiah Potensia*, (Vol 1, No 2, tahun 2016), hlm 121-126

dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, catatan lapangan, dan tes, sedangkan teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) selama proses penerapan media audiovisual terjadi peningkatan keterampilan menyimak dongeng yang tampak pada kemampuan siswa mengidentifikasi isi dongeng, seperti tema, penokohan, alur, latar, dan amanat, dan 2) hasil peningkatan terlihat pada ketuntasan belajar siswa yakni pada siklus I perolehan nilai rata-rata hanya 61,75 mengalami peningkatan menjadi 76,25. Hasil tersebut disimpulkan bahwa media audiovisual dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas III MIS Darul Ulum Muhammadiyah Bulukumba.<sup>39</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti M. Nur Hakim dengan penulis adalah penelitian M. Nur Hakim berfokus pada media audiovisual, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh M. Nur Hakim dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

8. Penelitian oleh Mahmudah pada tahun 2018 tentang pengaruh media audio terhadap keterampilan menyimak dan berbicara Bahasa Arab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio terhadap keterampilan menyimak serta berbicara Bahasa Arab siswa kelas IV MIN 13 Banjar. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental designs dengan model one-group pretestposttest design. Dari analisis data uji normal dan linieritas data berdistribusi normal dan

---

<sup>39</sup> M. Nur Hakim, Penerapan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III Mis Darul Ulum, *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, (Vol 1, No 2, tahun 2018), hlm 189-204.

linear. Dari uji korelasi data dan uji regresi mendapatkan hasil signifikansi korelasi 0,002 berarti terdapat korelasi, dan nilai uji regresi sederhana 0,673. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah media audio berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara dan terdapat korelasi yang signifikan antara keterampilan menyimak dan berbicara.<sup>40</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Mahmudah dengan penulis adalah penelitian Mahmudah berfokus pada media audio, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Mahmudah dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

9. Penelitian oleh Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih pada tahun 2019 tentang pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Jerman. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Jerman kelas X Materi Kennenlernen (Berkenalan), (2) mengetahui kebermanfaatan produk dalam meningkatkan keterampilan menyimak bahasa Jerman kelas X SMAN I Ngemplak. Penelitian pengembangan ini menggabungkan tiga model pengembangan yang diformulasikan oleh Borg & Gall, Dick & Carey, dan Alessi & Trollip. Langkah-langkah pengembangan dibagi menjadi 4 fase, yaitu studi pendahuluan, pengembangan instruksional, pengembangan multimedia, dan evaluasi. Hasil penelitian ini berupa produk multimedia pembelajaran yang dinilai sangat baik pada saat uji alpha dan uji beta sehingga layak untuk digunakan pada uji sumatif. Keefektifan produk dibuktikan melalui perolehan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah

---

<sup>40</sup> Mahmudah, Pengaruh Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Bahasa Arab, *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, (Vol 7, No 2, tahun 2018), hlm 75-85.

menggunakan multimedia pembelajaran.<sup>41</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Perbedaan peneliti Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih dengan penulis adalah penelitian Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak.

10. Penelitian oleh Wiwit Nurjanah pada tahun 2019 tentang penerapan metode bercerita dengan boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa Kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan keterampilan menyimak siswa menggunakan metode mendongeng dengan boneka tangan. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada perbedaan keterampilan mendengarkan dongeng antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tes akhir kelas eksperimen dan kelas control diperoleh  $t_{hitung} = 5.7697 \geq t_{tabel} = 1.666$ , sehingga ada perbedaan yang signifikan. Peningkatan keterampilan dalam mendengarkan dongeng juga terjadi di kelas eksperimen dari rata-rata 74, 44 menjadi 86, 94 dalam tes akhir dan kenaikan 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Jadi, ada perbedaan dan peningkatan keterampilan mendengarkan dongeng siswa kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru menggunakan metode bercerita dengan boneka tangan.<sup>42</sup> Terdapat perbedaan dan persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh

---

<sup>41</sup> Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, (Vol 6 No 01, tahun 2019), hlm 1-13.

<sup>42</sup> Wiwit Nurjanah, Penerapan Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri 51 Pekanbaru, *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, (Vol 3, No 05, tahun 2019), hlm 1180-1187.

penulis. Perbedaan peneliti Wiwit Nurjanah dengan penulis adalah penelitian Wiwit Nurjanah berfokus pada Penggunaan Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan, sedangkan penulis akan meneliti tentang media animasi audio visual. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah variabel terikat yang diteliti oleh Wiwit Nurjanah dan penulis yaitu keterampilan atau kemampuan menyimak

### **C. Rumusan Hioptesis**

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.”

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment*. Metode *Quasi Experiment* merupakan metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap variabel dan kondisi eksperimen seperti keadaan siswa dan kegiatan siswa selama di sekolah.<sup>1</sup> Adapun rancangan desain penelitian ini adalah dengan desain *Post-test Only Group Design* sebagai desain pelaksanaan penelitian ini.<sup>2</sup> Penelitian ini tanpa *Pree-test* karena peneliti sudah melakukan penelitian awal bagaimana siswa mengalami kesulitan dalam materi menyimak cerita yang akan peneliti teliti dan melakukan wawancara kepada guru kelas V bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi menyimak cerita. Penelitian ini menggunakan *quasi experiment*, sehingga dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan media animasi audio visual, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau *treatment* disebut kelompok kontrol.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian *Post-test Only Group Design***

Kelompok	Perlakuan	<i>Post-test</i>
E	X1	O1
K	-	O2

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 77

<sup>2</sup> John Creswell, *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm 45

Keterangan :

E : Kelompok kelas eksperimen

K : Kelompok kelas kontrol

X1 : Penerapan media animasi audio visual pada kelas eksperimen

O1 : *Post-test* diberikan setelah kegiatan belajar mengajar untuk kelompok eksperimen

O2 : *Post-test* diberikan setelah kegiatan belajar mengajar untuk kelompok kontrol

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2021 sampai tanggal 29 Januari 2021 bertepatan dengan semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan di MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati karena MI tersebut merupakan sekolah swasta yang berprestasi. Selain itu, MI Nurul Falah Banyutowo merupakan MI Berbasis digital sehingga sangat relevan mengingat keadaan pandemi covid-19 yang sedang berlangsung.

## **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati tahun pelajaran 2020/2021. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>3</sup> Siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo yang berjumlah 24 siswa akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu 12 siswa masuk kelompok eksperimen dan 12 siswa masuk kelompok kontrol.

---

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), cet. 15, hlm 173



Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan sampling total. Sampling total digunakan dalam penelitian ini karena semua siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati yang berjumlah 24 masuk kedalam kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebagaimana Sugiyono menjelaskan bahwa Sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.<sup>4</sup>

#### **D. Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi audiovisual. Media animasi audiovisual adalah media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar, gambar yang dimaksud berupa animasi (gambar gerak) yang dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin. Media animasi audio visual cerita anak akan diputarkan melalui LCD Proyek yang terdapat di kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Media animasi audio visual ini merupakan variabel bebas yang akan digunakan sebagai *treatment*. Penggunaan media animasi audio visual dalam penelitian ini seperti:

- a. Memastikan pesan cerita atau suara yang disampaikan jelas, efektif dan efisien
- b. Menentukan dan membuat narasi dan dialog yang singkat namun jelas.
- c. Menentukan dan menampilkan cerita dengan kecanggihan teknologi seperti menggunakan layar LCD atau dengan media sosial.
- d. Memilih dan menampilkan animasi yang menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak.

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 124

## 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak cerita. Keterampilan menyimak cerita adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi dan merespon yang terkandung dalam isi cerita. Keterampilan menyimak cerita mempunyai beberapa indikator yaitu:

### a. Melafalkan ulang kata yang diperdengarkan.

Dalam indikator ini siswa dapat mengulang kata-kata atau isi pesan yang ada dalam cerita tersebut. Seperti menyebutkan nama tokoh, dan isi pesan dalam cerita tersebut.

### b. Menentukan makna kata melalui gambar

Indikator ini mempunyai tujuan agar siswa dapat memberikan makna atau persepsi terhadap gambar atau tulisan yang dilihatnya. Seperti dapat menyebutkan watak penokohan.

### c. Merespon/ menceritakan kembali setelah melihat gambar yang ditampilkan

Dalam indikator ini siswa yang mempunyai keterampilan yang baik apabila siswa dapat merespon dirinya baik secara lisan maupun tulisan setelah melihat animasi yang telah ditampilkan.

### d. Memahami teks sederhana dalam bentuk dialog

Siswa dapat memahami percakapan atau narasi yang pada animasi yang telah di tampilkan. Seperti dapat menyebutkan latar cerita dan alur cerita.

#### **E. Teknik Pengumpulan data.**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode dokumentasi dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument untuk mengukur keterampilan menyimak cerita anak pada siswa.

1. Tes adalah rangkaian pernyataan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Sebelum peneliti menyusun tes terlebih dahulu membuat kisi-kisi untuk memudahkan dalam penyusunan. Penyusunan kisi-kisi merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum menulis soal<sup>5</sup>. Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagaimana terlampir.
2. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.<sup>6</sup> Teknik ini digunakan untuk memperoleh data sekolah berupa profil sekolah, letak sekolah, guru, foto kegiatan pembelajaran, dan sebagai sumber data yang dapat memperjelas hasil penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan model regresi, berguna untuk melihat apakah data yang telah dikumpulkan mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model regresi yang berdistribusi

---

<sup>5</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm 25

<sup>6</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm 183

normal.<sup>7</sup> Data dikatakan normal jika hasil uji menunjukkan pada nilai signifikansi > 0,05. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* Rumus Kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut<sup>8</sup> :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fn)}{fn}$$

Keterangan :

- $x^2$  = Harga Chi Kuadrat
- $fo$  = Frekuensi hasil pengamatan
- $fn$  = Frekuensi yang diharapkan
- K = Banyaknya kelas interval

Kriteria pengujian berlaku pada uji normalitas adalah jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $dk=k-1$  dan taraf signifikan 5% maka data distribusi normal.

## 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap grup (kategori) variabel independen memiliki varian sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *homogeneity of variace* yang diperoleh dari nilai *Levene statistic* dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 25. Uji ini memiliki ketentuan bahwa variansi dari setiap kategori dikatakan sama jika nilai probabilitas

---

<sup>7</sup> Latan & Temalagi, *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 20.0*. (Bandung. ALVABETA, 2013), hlm 40

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 257.

signifikansi  $> 0,05$ .<sup>9</sup> Adapun rumusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung rata-rata  $\bar{x}$
- b. Mengitung varian  $s^2$  dengan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum x^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}$$

- c. Menghitung F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

- d. Membandingkan  $F_{\text{hitung}}$  dan  $F_{\text{tabel}}$  pada table berdistribusi F, dengan dk pembilang n-1 (untuk varian terbesar) dan dk dengan n-1 (untuk varian terkecil). Apabila  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , maka data homogen.<sup>10</sup>

### 3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan dari dua sampel yang berpasangan (*paired*). Sampel berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda seperti subjek A mendapat perlakuan (eksperimen), kemudian subjek B mendapat perlakuan (konvensional). Pengujian yang dilakukan sebelum analisis *Paired-Samples T Test*, yaitu uji asumsi varian (uji *levene's*), yaitu untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda. Setelah uji asumsi varian kemudian dilakukan uji *Paired-Samples T Test*, adapun rumus Uji T adalah sebagai berikut<sup>11</sup>:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

---

<sup>9</sup>Imam Ghozal. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. (Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro, 2001), hlm 27

<sup>10</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm 79.

<sup>11</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014) hlm 250

Keterangan:

t = Distribusi t

r = Koefisien korelasi parsial

$r^2$  = Koefisien determinasi

n = jumlah data

Hasil perhitungan ini selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{\text{tabel}}$  dan  $t_{\text{hitung}}$  dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05. Adapun untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisa data, yaitu:

Jika signifikan  $> 0,05$ , atau  $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$  maka diterima

Jika signifikan  $< 0,05$ , atau  $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$  maka ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data.**

Penulis melakukan penelitian di MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati pada bulan Januari semester genap tahun ajaran 2020/2021. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 24 siswa. Kelas V tersebut akan dibagi menjadi dua yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen beranggota 12 siswa dan kelompok kontrol beranggota 12 siswa. Kelompok eksperimen akan mendapat pembelajaran menggunakan media animasi audio visual. Sedangkan kelompok kontrol akan mendapat pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media, seperti metode ceramah.

Materi pelajaran yang dijadikan penelitian ini adalah tentang keterampilan menyimak cerita anak. Kelompok eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan audio visual dan kelompok kontrol pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan mendapatkan materi yang sama yaitu keterampilan menyimak cerita anak. Peneliti akan menggunakan teknik yang berbeda dalam penyampaian materi, yaitu kelompok eksperimen menggunakan media audio video dan kelompok eksperimen menggunakan kelompok konvensional. Setelah kelompok diberikan materi dengan metode masing-masing, peneliti akan melakukan *post-test*. *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan kemampuan menyimak cerita anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil *post-test* yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1  
Daftar Nilai *Post-test* Keterampilan Memyimak  
Kelompok Eskperimn dan Kelompok Kontrol

	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
1	A1	65	B1	70
2	A2	78	B2	69
3	A3	95	B3	65
4	A4	85	B4	78
5	A5	80	B5	65
6	A6	85	B6	70
7	A7	69	B7	75
8	A8	70	B8	65
9	A9	95	B9	64
10	A10	89	B10	80
11	A11	90	B11	80
12	A12	90	B12	85

Hasil *post-test* di atas akan dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Adapun hasil analisis data *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2  
Deskripsi Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	25	25
<i>Mean</i>	82,58	72,17
median	85	70
Modus	85	65
Minimum	65	64
Maximum	95	85
SUM	2139	1947



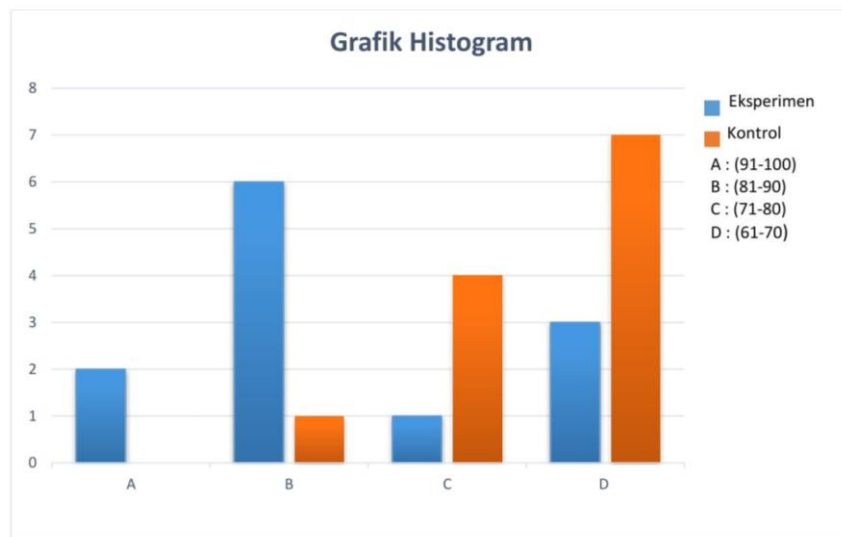
Tabel 4.2 di atas adalah tabel tentang deskripsi data atau analisis data dari hasil *post-test*. Tabel tersebut menjelaskan bahwa pada kelompok eksperimen mempunyai nilai *mean* (rata-rata) lebih besar dari pada nilai *mean* (rata-rata) pada kelompok kontrol ( $82,58 > 72,17$ ). Selain itu, median pada kelompok eksperimen sejumlah 85 dan pada kelompok kontrol sejumlah 70.

Selain itu, tabel di atas juga menjelaskan tentang nilai yang sering muncul (modus). Nilai yang sering muncul pada Kelompok eksperimen adalah 85, dan nilai yang sering muncul pada kelompok kontrol adalah 65. Kelompok eksperimen mempunyai nilai minimum sejumlah 65 dan nilai maximumnya adalah 95. Sedangkan kelompok kontrol mempunyai nilai minimum sejumlah 64 dan nilai maximumnya adalah 85.

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan bahwa *treatment* atau metode yang dilakukan dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil yang diterima oleh siswa. Pembelajaran yang menggunakan metode audio video mempunyai hasil yang lebih tinggi dari pada pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen mempunyai hasil yang lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Selain data deskripsi di atas, penulis akan menyajikan deskripsi data hasil *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kedalam bentuk grafik histogram. Bentuk grafik histogram adalah sebagai berikut:

Gambar I  
Grafik Histogram



## B. Analisis Data

### 1. Uji Asumsi

Uji asumsi menjadi salah satu uji pra-sarat sebelum peneliti melakukan uji hipotesis. Uji asumsi ini merupakan upaya yang dilakukan peneliti untuk menghindari bias dalam menganalisis data yang diperoleh. Uji asumsi pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) 26. Dalam penelitian ini uji asumsi akan dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Hasil *post-test* dapat dikatakan berdistribusi normal apabila mempunyai nilai  $\alpha > 0,05$ . Maka hipotesis yang diujikan pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

- $H_0$  = data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- $H_a$  = data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan metode *kolmogorov-smirnov*. Adapun hasil uji normalitas tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3  
Hasil Uji Normlaitas *Post-test*  
Kelompok Ekseprimen dan Kelompok Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		eksperimen	kontrol
N		12	12
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	<i>Mean</i>	82,58	72,17
	Std. Deviation	10,229	7,196
Most Extreme Differences	Absolute	,177	,202
	Positive	,141	,202
	Negative	-,177	-,128
Test Statistic		,177	,202
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>	,192 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 4.3 di atas merupakan hasil uji normalitas hasil *Post-test* kelompok ekseprimen dan kelompok kontrol. Hasil uji dengan *kolmogorov-smirnov* menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar 0,2 dan nilai signifikansi kelompok kontrol sebesar 0,192. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen lebih besar dari 0,05 ( $0,2 > 0,05$ ) dan nilai signifikansi kelompok kontrol lebih besar dari 0,05 ( $0,192 > 0,05$ ), artinya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Sehingga  $H_0$  diterima dan dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji yang digunakan untuk melihat apakah varian atau anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai kesamaan atau tidak. Uji homogenitas berfungsi untuk memastikan bahwa semua anggota yang masuk ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari subjek penelitian yang sama atau tidak jauh berbeda. Data yang dapat dikatakan homogen apabila mempunyai nilai  $\alpha > 0,05$ . Adapun hipotesis yang diujikan dalam uji homogenitas penelitian ini adalah:

- $H_0$  = variansi nilai kedua kelompok sama atau homogen
- $H_a$  = variansi nilai kedua kelompok berbeda atau tidak homogeny

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26 dengan melihat nilai pada *homogeneity of variace* yang di peroleh dari nilai *levene statistic*. Adapun hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4  
Hasil Uji Homogenitas *Post-test*  
Kelompok Ekseprimen dan Kelompok Kontrol

**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,751	1	22	,199

Tabel 4.4 menunjukan nilai *levene statistic* dan signifikansi pada skor *post-test* kelompok ekseprimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai *levene statistic* sebesar 1,751 dengan nilai signifikansi sebesar 0,199. Dengan demikian nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,199 > 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Maka  $H_0$  dapat diterima dan dapat dinyatakan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam keadaan yang homogeny.

## 2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan kedua sampel bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah perlakuan/ *treatment* yang diberikan (penggunaan media animasi audio visual) terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa dapat efektif atau tidak. Adapun hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

- $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.
- $H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS 26 dengan uji T-Test. Adapun hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5  
Uji T-Test

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	82,58	12	10,229	2,953
Kontrol	72,17	12	7,196	2,077

Tabel di atas adalah tabel singkat tentang deskripsi nilai *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mempunyai 12 anggota dan kelompok kontrol mempunyai 12 anggota. Pada nilai *post-test* kelompok eksperimen mempunyai nilai *mean* 82,58 dan nilai standar deviasi sebesar 10,229. Kelompok kontrol mempunyai nilai *mean* 72,17 dan nilai standar deviasi sebesar 7,196.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai *mean post-test* kelompok eksperimen lebih besar dari pada nilai *mean* kelompok kontrol ( $82,58 > 73,27$ ). Maka dari itu secara deskripsi ada perbedaan hasil kemampuan menyimak cerita anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya untuk membuktikan dan menyakinkan bahwa data benar-benar nyata atau tidak, maka akan melihat *uji paired sample test*. Adapun kriteria uji hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_0$ : dapat diterima apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ . Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak.
- $H_a$  : dapat diterima apabila nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t$  tabel. Jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t$  tabel maka  $H_a$  di tolak.

Adapun hasil uji hipotesis dengan *uji paired sample test* sebagai berikut:

Tabel 4.6  
*Uji Paired Sample Test*

Paired Samples Test						
	Paired Differences			df	t <sub>-hitung</sub>	t <sub>-tabel</sub> (t <sub>0</sub> : 0,005)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Eksperimen - Kontrol	10,417	11,405	3,292	11	3,164	3,106

Tabel di atas adalah hasil *uji paired sample test*. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 3,164 dan  $t_{tabel}$  sebesar 3,106. Tabel di atas menerangkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,164 > 3,106$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audia visual lebih tinggi dari pada keterampilan menyimak cerita anak tanpa media naimasi audio visual. Dengan kata lain, bahwa penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati lebih efektif dari pada tanpa menggunakan media animasi audio visual.

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini telah mengukur keterampilan menyimak cerita anak kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati dengan menggunakan media animasi audio visual. Penelitian ini telah membagi dua Kelompok yaitu Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dua kelompok tersebut telah menunjukan bahwa keduanya bersifat homogen. Hal ini menunjukan bahwa siswa yang masuk ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai karakter yang sama (homogen). Selain itu, hasil test (*post-test*)

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai distribusi normal dan memiliki varian yang tidak berbeda secara signifikan, sehingga menunjukkan bahwa keadaan siswa baik sebelum perlakuan/ *treatment* masih dalam kondisi yang sama.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah diberikan perlakuan yang berbeda. kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media animasi audio visual. Sedangkan, kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan atau tidak menggunakan media animasi audio visual. Penggunaan media pembelajaran yaitu animasi audio visual yang telah dilakukan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk memunculkan pemahaman dalam keterampilan menyimak cerita anak sehingga dapat memperdalam materi yang diberikan guru. Setelah masing-masing kelompok mendapat perlakuan maka akan dilakukan test pengukuran

Hasil analisis tes (*post-test*) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mempunyai hasil yang lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata di masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 82,58 dan kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata sebesar 72,17. Dengan demikian bahwa kelompok eksperimen dengan menggunakan media animasi audio visual lebih baik daripada kelompok kontrol yang tidak menggunakan media animasi audio visual.

Berdasarkan pengolahan data hasil *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan hasil yang signifikan yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,164 > 3,106$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen berupa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa MI Nurul Falah Banyutowo



Dukuhseti Pati. Dengan demikian, sesuai hasil analisis statistika tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio visual yang dilakukan pada kelompok eksperimen berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan hasil penelitian Sukiyasa dan Sukoco (2013), yang menjelaskan bahwa penggunaan media animasi audio visual mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran animasi audio visual mempunyai hasil yang lebih baik dari pada tanpa menggunakan media audio visual atau menggunakan metode konvensional.<sup>1</sup>

Selain itu, Yulia dan Arifin (2016) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar, hal tersebut ditunjukkan oleh penghitungan uji hipotesis menerima  $H_a$  dan  $H_0$  ditolak karena nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel maka  $H_a$  diterima artinya terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan dari pengaruh media animasi.<sup>2</sup> Sejalan dengan Yulia dan Arifin (2016), penelitian Galuh Kartikasari (2016) dengan judul pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar menghasilkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan metode pembelajaran menggunakan media animasi audio visual.<sup>3</sup>

Hasil penelitian dari Galuh Kartikasari (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media animasi audio visual selain meningkatkan hasil belajar

---

<sup>1</sup> Sukiyasa & Sukoco, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, ( Vol , No 1, tahun 2013), hlm 126-137

<sup>2</sup> Desma Yulia, Muhammad Arifin, Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, (Vol 1, No 1, tahun 2016), hlm 1-15.

<sup>3</sup> Galuh Kartikasi, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia", *Dinamika Penelitian*, (Vol 16, No.1, tahun 2016), hlm 1-19.

siswa juga dapat menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan siswa kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa merasa senang terhadap metode pembelajaran menggunakan media animasi audio visual. Siswa beranggapan bahwa metode tersebut menjadikan siswa tambah semangat mengikuti pembelajaran, siswa cepat memahami alur cerita atau amanat yang dibawa dalam cerita tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak membosankan, justru pembelajaran mengasyikan, menyenangkan, dan merasa terhibur. Selain itu, mereka tambah tertarik karena menyimak sekaligus dapat melihat gambarnya. Selain itu, siswa menyatakan bahwa menyimak cerita dengan media animasi audio visual lebih mudah diingat dan dipahami.

Penggunaan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa karena dengan penggunaan media ini sangat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Di samping itu siswa pun tidak merasa jenuh sehingga dapat memotivasi dan melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Selama penulis melakukan penelitian, penulis mempunyai beberapa kendala. Adapun kendala yang dirasakan penulis adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan persiapan yang banyak dalam menyiapkan pembelajaran dengan media animasi audio visual. Menyiapkan video animasi yang sesuai dengan pembahasan yang akan diajarkan
2. Penulis belum bisa memaksimalkan waktu pembelajaran yang ada karena masih masa pandemi covid 19.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati. Hasil ini dibuktikan dengan hasil nilai *mean* (rata-rata) kelompok eksperimen lebih besar dari pada nilai *mean* (rata-rata) kelompok kontrol ( $82,58 > 72,17$ ). Hasil nilai *mean* (rata-rata) tersebut diperkuat oleh uji hipotesis menggunakan uji-T. Uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $3,164 > 3,106$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini dapat membuktikan bahwa keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audio visual lebih tinggi dari pada keterampilan menyimak cerita anak tanpa media animasi audio visual.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang harus dipertimbangkan Guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi audio visual, yaitu:

1. Media pembelajaran menggunakan media animasi audio visual dapat dijadikan alternatif para guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak, meningkatkan motivasi dan mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Media animasi audio visual menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran, lebih semangat dan menjadi senang dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Media pembelajaran menggunakan media animasi audio visual harus disesuaikan dengan pokok materi yang akan dibahas, karena kesalahan

dalam cerita yang ditayangkan akan mempengaruhi penyampaian konsep pembelajaran pada peserta didik.

3. Guru membutuhkan waktu untuk mempersiapkan segala sesuatu untuk menggunakan media animasi audio visual, seperti penyediaan media, alat dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai serta alokasi waktu yang cukup.

### **C. Kata Penutup**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang selalu memberikan kemudahan bagi penulis untuk dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi pihak yang berkepentingan. Penulis menyadari dalam penyusunan karya ilmiah (skripsi) ini jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis tidak menutup diri untuk menerima segala masukan dan kritikan bersifat membangun. Masukan dan kritikan akan dijadikan penulis sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan karya tulis (skripsi) ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwira, Pien Supena Hubungan, Antara Intelegensi Kemampuan Menyimak dan Kemampuan Membaca Dengan Prestasi Belajar, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6 (9), 2007, 923-941.
- Afiati, Rini, *Efektifitas media komputer dan audio cassette recorder dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Kebondalem Kabupaten Pemalang*, Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2009
- Ainin, dkk, *Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: MISYKAT, 2006
- Andriana Johari, dkk., Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (1), 2014.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Astuti, Y.W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd., *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (2), 250-262.
- Azwar, Saifudin, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Chawa, Fitro *Pemanfaatan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kejambon 3 Kota Tegal*. Skripsi: Unnes, 2011.
- Creswell, *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Desma Yulia, & Muhammad Arifin, Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 1 (1), 2016, 1-15.

- Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Dosi, F., & Budiningsih, C.A (2019). Fransiskus Dosi dan C. Asri Budiningsih, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6 (1), 1-13.
- Endraswara, Suwandi. *Metodologi Penelitian Sastra Epistemologi, Model, Teori, Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2002.
- Gatot, Novayanti, , *Materi Pembelajaran Menyimak*, Malang: A3 Asih Asah Asuh, 2010
- Ghozal. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Peneliti Universitas Diponegoro, 2001.
- Guntur , Tarigan, Guntur, *Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008.
- Hakim, M.N. (2018). Penerapan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III Mis Darul Ulum, *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1 (2), 189-204.
- Hakim, Lukmanul, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Harry, Herman, *Animasi*, Yogyakarta: Multi Media Training Center, 1991.
- Johari, Andriana, dkk., Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1 (1), 2014.
- Jumiyanti., M. Syukri & Sri Letarsi, Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak usia 4-5 Tahun Di PAUD Aisyuyah Melawi. *Jurnal Untan*, 4 (3), 2015, 1-11.

- Latan & Temalagi, *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 20.0*. Bandung. ALVABETA, 2013
- Kartikasi, Galuh Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia, *Dinamika Penelitian*, 16 (1), 2016, 1-19
- Kementrian Agama RI. (2017). *Al-Qur'an dan terjemahan*. Bandung: CV Darus Sunnah
- Mahmudah. (2018). Pengaruh Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Bahasa Arab, *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (2), 75-85.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Manaj, L. The Importance of Four Skills Reading, Speaking, Writing, Listening in a Lesson Hour . *European Journal of Language and Literature Studies*, 1 (1), 2015).
- Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2012.
- Musfiroh, Yudhi, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2012
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Bercerita untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti, 2005.
- Mustakhim , Muhammad Nur Mustakhim, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Anak*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2005.
- Nurhayani, I. (2010). Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Deskriptif Analisis di SDN Cimurah I Kecamatan Karangpawitan), *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4 (1), 54-59
- Nurjanah, W. (2019)., Penerapan Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD

- Negeri 51 Pekanbaru, *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3 (5), 1180-1187.
- Nopriani, Y., Saparahayuningsi, S., & Yulidesni. (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Jari. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (2), 121-126
- Novi Resmini & Dadan Juadan, *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*, Bandung: UPI Press, 2007.
- Novayanti, Melda, dkk. "Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Metode Bercerita" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Jakarta: STKIP Kusuma Negara, 6 Oktober 2019.
- Nur, Rahmiatan, *Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Audio Visual Di Kelas V Sekolah Dasar*, Skripsi: FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013.
- Nurhayati, Friska Dwi dkk., Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan*, 3 (2), 2018, 251-258.
- Nurhayati, I. Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Indonesia, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4 (01), 2010, 467-490.
- Rahayu, I. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD, *JPGSD*, 1 (2), 1-9.
- Rinanto, Andre, *Peranan media audio visual dalam pendidikan*, Yogyakarta: Kanisius, 1982
- Siswanto, Wahyudi, *Pengantar Teori Sastra*, Jakarta: PT Grasindo, 2008.
- Subyantoro, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak*, Jakarta: Dirjen Dikti, 2006.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2016.



- Sukiyasa & Sukoco, Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1), 2013.
- Sulaeiman, Amir Hamzah, *Media Audio-Visual*, Jakarta: Pustaka Media, 2003.
- Suratno. *Peningkatan Menyimak Berita melalui Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiri pada Siswa Kelas VIIA SMP N 1 Tarub Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi: Unnes, 2006
- Sutari, dkk., *Menyimak*, Jakarta: Departemenan Pendidikan dan Kebudayaan, 1997.
- Tarigan. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2009.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia, *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3 (2), 231-236.
- Widyaningrum, H.K. (2015). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Journal Premiere Educandum*, 5 (2), 200-209
- Zahro, A & Eliyanah, E. *Menyimak Beragam Wacana Lisan*. Malang: Pustaka Kaiswaran, 2011

## SURAT IZIN RISET



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: B - 074/Un.10.3/D.1/PP.0.0.9/I/20201

10 Januari 2021

Lamp : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

a.n. : Harisatul Ulya

NIM : 1403096109

Yth.

Kepala Sekolah

MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Harisatul Ulya

NIM : 103096109

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap  
Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V Mi Nurul  
Falah Banyutowo Dukuhseti Pati

Pembimbing : Zulaikhah, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama dua bulan, mulai tanggal 17 Januari 2021 sampai dengan tanggal 17 Maret 2021.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahfud Junaedi

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## SURAT KETERANGAN RISET



### YAYASAN AL MUHAJIRIN BANYUTOWO MI NURUL FALAH

Alamat : Jl. Bawal No. 11 Desa Banyutowo 5/1, Kec. Dukuhseti Kab. Pati Propinsi Jawa Tengah  
NSM : 111233180165 NPSN : 20316751/60712155 ☎ 59158 email : minurulfalah\_btw@yahoo.com

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : MI.NF/A.10/08/II/2021

Yang bertandatangan dibawah ini atas nama Kepala MI Nurul Falah Desa Banyutowo Kecamatan Dukuhseti Kabupaten Pati;

Nama : Abdul Musafak, S.Pd.I.  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Madrasah Nurul Falah

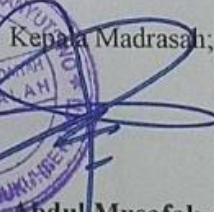
Menerangkan bahwa namanya yang tercantum dibawah ni;

Nama : **Harisatul Ulya**  
Tempat, tanggal lahir : Pati, 12 Desember 1996  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
NIM : 1403096109  
Alamat : Desa Margomulyo Kec. Tayu Kab. Pati

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan riset pada tanggal 4 sampai dengan 29 Januari 2021 sesuai dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyutowo, 20 Februari 2021

Kepala Madrasah;  
  
Abdul Musafak, S.Pd.I.



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELOMPOK EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati  
Kelas/ Semester : V (Lima)/ II (Dua)  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Tema : Menyimak Cerita  
Alokasi Waktu : 2X35

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar**

**1. Bahasa Indonesia**

- a. Menggali dan amanat cerita pendek yang disajikan menggunakan media animasi audio visual.

- b. Memahami cerita yang disampaikan menggunakan media animasi audio visual.

## **2. Indikator**

- a. Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

## **3. Indikator**

- a. Menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya.
- b. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat yang mendukung.
- c. Menentukan tema cerita anak.
- d. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

## **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menyimak cerita melalui media animasi audio visual, siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita beserta sifat-sifatnya dengan benar.
2. Setelah menyimak cerita melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat yang mendukung.
3. Setelah menyimak cerita melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
4. Setelah menyimak cerita melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan amanat yang terkandung dalam cerita anak.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa untuk membuka kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya.</li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ul>	5 Menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siapa yang pernah mendengar cerita anak?</li> <li>Guru menggali pengetahuan siswa dengan memberikan pertanyaan tentang pengertian unsur intrinsik cerita?</li> <li>Guru dan siswa berdiskusi tentang unsur-unsur intrinsik apa saja yang ada di dalam cerita?</li> </ul>	5 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita.</li> <li>Siswa diarahkan guru untuk menyimak cerita pendek dengan menggunakan media animasi audiovisual yang berjudul “Semut dan Belalang” dengan seksama.</li> <li>Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam cerita terkait unsur intrinsik cerita pendek (judul, tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, amanat atau pesan)</li> <li>Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.</li> </ul>	45 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa bertanya jawab materi yang belum dimengerti oleh siswa</li> </ul>	5 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.</li> <li>Guru memberikan evaluasi berbentuk soal kepada siswa (terlampir).</li> </ul>	10 Menit
<b>Penutup</b>		

	▪ Guru bersama siswa membahas soal evaluasi.	
	▪ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.	

#### E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku pedoman guru tema menyimak cerita kelas 5.
2. Cerita di sajikan menggunakan Media Video Animasi Berjudul “Semut dan Belalang” dan “kancil dan siput”

Pati, 7 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran



Saini, S.Pd.I

Peneliti



Harisatul Ulya

Mengetahui,  
Kepala MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati



Abdul Musafak, S.Pd.I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**  
**KELOMPOK KONTROL**

Satuan Pendidikan : MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati  
Kelas/ Semester : V (Lima)/ II (Dua)  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Tema : Menyimak Cerita  
Alokasi Waktu : 2X35

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia



## **B. Kompetensi Dasar**

### **1. Bahasa Indonesia**

- a. Menggali dan amanat cerita pendek yang disajikan secara lisan, ceramah dan tanya jawab.
- b. Memahami cerita yang disampaikan oleh guru.

### **2. Indikator**

- a. Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

### **3. Indikator**

- a. Menjelaskan tokoh-tokoh cerita dan sifat-sifatnya.
- b. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat yang mendukung.
- c. Menentukan tema cerita anak.
- d. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

## **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menyimak cerita melalui isan, ceramah dan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita beserta sifat-sifatnya dengan benar.
2. Setelah menyimak cerita melalui isan, ceramah dan tanya jawab, siswa mampu menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat yang mendukung.
3. Setelah menyimak cerita melalui isan, ceramah dan tanya jawab, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
4. Setelah menyimak cerita melalui isan, ceramah dan tanya jawab, siswa mampu menentukan amanat yang terkandung dalam cerita anak.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>Guru mengajak semua peserta didik untuk berdoa untuk membuka kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik.</li> <li>Guru bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya.</li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ul>	5 Menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siapa yang pernah mendengar cerita anak?</li> <li>Guru menggali pengetahuan siswa dengan memberikan pertanyaan tentang pengertian unsur intrinsik cerita?</li> <li>Guru dan siswa berdiskusi tentang unsur-unsur intrinsik apa saja yang ada di dalam cerita?</li> </ul>	5 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita.</li> <li>Siswa diarahkan guru untuk menyimak cerita pendek dengan menggunakan media animasi audiovisual yang berjudul “Semut dan Belalang” dengan seksama.</li> <li>Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam cerita terkait unsur intrinsik cerita pendek (judul, tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, amanat atau pesan)</li> <li>Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.</li> </ul>	45 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa bertanya jawab materi yang belum dimengerti oleh siswa</li> </ul>	5 Menit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.</li> <li>Guru memberikan evaluasi berbentuk soal kepada siswa (terlampir).</li> </ul>	10 Menit
<b>Penutup</b>		

	▪ Guru bersama siswa membahas soal evaluasi.	
	▪ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.	

#### E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku pedoman guru tema menyimak cerita kelas 5.
2. Cerita di sajikan menggunakan lisan, ceramah dan Tanya jawab berjudul “Semut dan Belalang” dan “kancil dan siput”

Pati, 7 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran



Saini, S.Pd.I

Peneliti



Harisatul Ulya

Mengetahui,  
Kepala MI Nurul Falah Banyutowo Dukuhseti Pati



Abdul Musafak, S.Pd.I

## SEMUT DAN BELALANG

Pagi itu, semut beranjak naik ke bukit dan bekerja kesana-kemari mengumpulkan makanan, dan si belalang justru sedang asik bersantai dengan bermain biola, begitu pula dengan si lalat yang hanya bersantai-santai sambil tiduran.

Belalang menyapa semut sambil berkata : *"Hai semut apa yang kamu lakukan, siang begitu menyengat, tapi kau bekerja keras mengangkut makanan, kalau kau capek seperti itu buat apa?. itu pun tidak banyak. Ah,... sia sia saja , sebaiknya kamu santai seperti aku menikmati hidup ini, santai sambil bersiul"*

Namun si semut tetap saja bekerja keras mengangkut makanannya ke sana kemari, tanpa menghiraukan perkataan si belalang yang terus saja mengejeknya, lalu datanglah si Lalat dan berkata.

*"waduh semut,,,sedang apa kamu? hah... lihat betapa jauhnya keadaanmu kalau dibandingkan denganku, aku terbang ke vila dan menghabiskan waktuku bersantai di taman dan saat makanan untuk saudagar datang akulah yg mencicipinya pertama kali, Jadi aku makan bareng dengan tuan saudagar, sedangkan kamu? Apa yg bisa kamu banggakan? kamu seperti hewan yang tidak berguna, liat saja, saat aku bersantai-santai seperti ini , sedang kau terus saja bekerja", gerutu lalat melanjutkan ejekan nya pada semut : "Huhhh.. buat apa itu sia-sia tau gak? kalau aku mau! aku juga bisa duduk-duduk di kepala raja, coba siapa yang berani bertengger di mahkota raja, bahkan aku juga bisa menempel di tangan ratu yang cantik, sambil mengelus tangannya yang halus itu. hihhi bahkan sang pengawalnya pun takkan sanggup menghalangiku,..."*

dan lanjut lalat : *"Kamu tidak akan bisa melakukan nya semut? karna setiap kamu akan melangkah di kaki raja saja, raja akan membunuhmu, matilah kamu, hehehe, kasian,, liat! kamu bekerja saja seharian, aku tidak perlu bekerja, tapi aku bisa menikmati semua yg enak-enak di dunia ini, hehehe,... Jadi? siapa yang terbaik? ya tentu akulah.... hohoho... maka tirulah hidup seperti aku , berhura –hura dan selalu enjoy ... hehehe..."*

Musim dingin pun tiba,... makanan sangat sulit didapat semua hewan lebih banyak mengurung diri di tempat-tempat yg aman dan hangat, banyak yg menggigil kedinginan termasuk lalat yg sombong itu .... lalat pun berkata “ *hihuh hihuh ... aku lapar. hehhh hehhhh hehehhhh aku kedinginan . aduh bagaimana ini? tidak ada makanan sedikitpun, sedangkan di luar begitu dingin . heh heh heh , aku sudah tdk kuat lagi, aku sangat lapar sekali, aku harus keluar mencari makanan*” sedang si belalang pun menggigil kedinginan dan dia pun berkata “*lapar-lapar, tidak ada makanan sedikitpun, dimana aku bisa mencarinya dengan cuaca seburuk ini, tubuhku bahkan susah untuk di gerakkan, semuanya kaku, rasanya tidak mungkin aku mencari makanan dalam keadaan seperti ini. tapi aku terpaksa melakukannya , hehhh hehhh hehhh , oh hohhh hohhhh*”

si belalang pun terpaksa keluar untuk mencari makanan di tengah cuaca yg sangat dingin, hingga akhirnya belalang pun pingsan .

belalang tersadar dan berucap “*a,a,a,apa yg terjadi? dimana aku sekarang ini ?*” si semut menjawab “*tenang pak belalang anda aman disini, ini makanan hangat untukmu yah. Biar tubuhmu pulih kembali, ini segera makanlah, kamu juga lalat ini makanan untukmu , Ayo di makan !*”

Belalang pun memakan makanan yg di sediakan semut

Belalang mengucapkan terima kasih pada semut “*terimakasih kawan, nyawaku telah engkau selamatkan, ya tuhan ampunilah perbuatan kami tempo hari*” belalang menyahut “*ya,, kami begitu sinis. dan meremehkan apa yg di lakukan saudara kecilku yg baik hati ini, terimakasih*” semut kembali menjawab “*sama-sama sudahlah. memang sudah kewajiban kami sebagai sesama makhluk tuhan , kita memang harus saling tolong – menolong kan ,? Aku juga senang melakukannya*”

belalang pun kembali mengucapkan terimah kasih “*oh... sungguh mulia hatimu semut, terima kasih banyak kawan, semua ini menjadi pelajaran yang sangat berharga bagiku*” Akhirnya mereka semua berbahagia , merayakan dan mensyukuri pulihnya cuaca..

**INTRUMENT/ LEMBAR TEST**  
**KETERAMPILAN MENYIMAK**  
**“SEMUT DAN BELALANG”**

1. Apa judul yang tepat dari cerita tersebut?
2. Jelaskan apa maksud dari judul tersebut
3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?
4. Jelaskan apakah watak semut dalam cerita tersebut baik ditiru dalam kehidupan sehari-hari?
5. Coba kalian bedakan watak semut dan belalang, Berikan alasannya?
6. Sebutkan tempat dimana peristiwa itu terjadi?
7. Kapan peristiwa dalam cerita tersebut terjadi?
8. Bagaimana suasana yang tergambarkan pada saat semut mencari makan untuk musim dingin?
9. Apa yang menyebabkan belalang kelaparan pada musim dingin?
10. Jika kalian menjadi belalang apa yang anda lakukan setelah kelaparan pada musim dingin?
11. Apa yang menyebabkan belalang tidak mencari makan untuk musim dingin?
12. Apa yang menyebabkan semut menolong belalang yang kelaparan?
13. Pesan/ amanat apakah yang dapat kalian peroleh dari cerita tersebut?
14. Dari cerita tersebut, sifat apa saja yang bisa kalian contoh pada kehidupan sehari-hari?
15. Berdasarkan cerita tersebut, tema apa yang cocok diberikan pada cerita tersebut?

## **“SI KANCIL DAN SIPUT”**

Pada suatu hari si kancil nampak ngantuk sekali. Matanya serasa berat sekali untuk dibuka. "Aaa....rrrrgh", si kancil nampak sesekali menguap. Karena hari itu cukup cerah, si kancil merasa rugi jika menyia-nyiakannya. Ia mulai berjalan-jalan menelusuri hutan untuk mengusir rasa kantuknya. Sampai di atas sebuah bukit, si Kancil berteriak dengan sombongnya, "Wahai penduduk hutan, akulah hewan yang paling cerdas, cerdik dan pintar di hutan ini. Tidak ada yang bisa menandingi kecerdasan dan kepintaranku".

Sambil membusungkan dadanya, si Kancil pun mulai berjalan menuruni bukit. Ketika sampai di sungai, ia bertemu dengan seekor siput. "Hai kancil !", sapa si siput. "Kenapa kamu teriak-teriak? Apakah kamu sedang bergembira?", tanya si siput. "Tidak, aku hanya ingin memberitahukan pada semua penghuni hutan kalau aku ini hewan yang paling cerdas, cerdik dan pintar", jawab si kancil dengan sombongnya.

Siput "Sombong sekali kamu Kancil, akulah hewan yang paling cerdik di hutan ini", kata si Siput. "Hahahaha....., mana mungkin" ledek Kancil. "Untuk membuktikannya, bagaimana kalau besok pagi kita lomba lari?", tantang si Siput. "Baiklah, aku terima tantanganmu", jawab si Kancil. Akhirnya mereka berdua setuju untuk mengadakan perlombaan lari besok pagi. Setelah si Kancil pergi, si siput segera mengumpulkan teman-temannya. Ia meminta tolong agar teman temannya berbaris dan bersembunyi di jalur perlombaan, dan menjawab kalau si kancil memanggil.

Akhirnya hari yang dinanti sudah tiba, kancil dan siput pun sudah siap untuk lomba lari. "Apakah kau sudah siap untuk berlomba lari denganku", tanya si kancil. "Tentu saja sudah, dan aku pasti menang", jawab si siput. Kemudian si siput mempersilahkan kancil untuk berlari dahulu dan memanggilnya untuk memastikan sudah sampai mana si siput. Kancil berjalan dengan santai, dan merasa yakin kalau dia akan menang. Setelah beberapa langkah, si kancil mencoba untuk memanggil si

siput. "Siput....sudah sampai mana kamu?", teriak si kancil. "Aku ada di depanmu!", teriak si siput. Kancil terheran-heran, dan segera mempercepat langkahnya. Kemudian ia memanggil si siput lagi, dan si siput menjawab dengan kata yang sama. "Aku ada didepanmu!"

Akhirnya si kancil berlari, tetapi tiap ia panggil si siput, ia selalu muncul dan berkata kalau dia ada depan kancil. Keringatnya bercucuran, kakinya terasa lemas dan nafasnya tersengal-sengal.

Kancil berlari terus, sampai akhirnya dia melihat garis finish. Wajah kancil sangat gembira sekali, karena waktu dia memanggil siput, sudah tidak ada jawaban lagi. Kancil merasa bahwa dialah pemenang dari perlombaan lari itu.

Betapa terkejutnya si kancil, karena dia melihat si siput sudah duduk di batu dekat garis finish. "Hai kancil, kenapa kamu lama sekali? Aku sudah sampai dari tadi!", teriak si siput. Dengan menundukkan kepala, si kancil menghampiri si siput dan mengakui kealahannya. "Makanya jangan sombong, kamu memang cerdik dan pandai, tetapi kamu bukanlah yang terpandai dan cerdik", kata si siput. "Iya, maafkan aku siput, aku tidak akan sombong lagi", kata si kancil



**INTRUMENT/ LEMBAR TEST**  
**KETERAMPILAN MENYIMAK**  
**“SI KANCIL DAN SIPUT”**

1. Apa judul yang tepat dari cerita tersebut?
2. Jelaskan apa maksud dari judul tersebut
3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?
4. Jelaskan apakah watak kancil dalam cerita tersebut baik ditiru dalam kehidupan sehari-hari?
5. Coba kalian bedakan watak kancil dan watak Siput, Berikan alasannya?
6. Sebutkan tempat dimana peristiwa itu terjadi?
7. Kapan peristiwa dalam cerita tersebut terjadi?
8. Bagaimana suasana yang tergambarkan pada saat kancil melihat siput sudah berada di dekat garis finish?
9. Apa yang menyebabkan siput menjadi menang dalam perlombaan lari dengan kancil?
10. Jika kalian menjadi kancil apa yang anda lakukan setelah sombong dan kalah dalam lomba lari dengan siput?
11. Apa yang menyebabkan siput menantang kancil dalam perlombaan tersebut?
12. Apa yang menyebabkan siput dapat memenangi lomba lari dengan kancil?
13. Pesan/ amanat apakah yang dapat kalian peroleh dari cerita tersebut?
14. Dari cerita tersebut, sifat apa saja yang bisa kalian contoh pada kehidupan sehari-hari?
15. Berdasarkan cerita tersebut, tema apa yang cocok diberikan pada cerita tersebut?

## PANDUAN PENILIAN

No	Indikator	Pertanyaan	Butir Pertanyaan	Jumlah	Nilai Maksimal
1	Tema	• Menyebutkan dan menjelaskan tema cerita yang telah disimak	1,2,15	3	30
2	Tokoh dan Penokohan atau Watak	• Menyebutkan nama tokoh cerita pendek	3	1	10
		• Memberikan alasan apakah watak tokoh dapat diterapkan atau tidak	4	1	10
		• Membedakan watak tokoh yang satu dengan yang lain	5	1	10
3	Latar	• Menyebutkan latar cerita yang telah disimak	6,7,8	3	30
4	Alur	• Mencari, Menjelaskan dan menyebutkan alur cerita yang telah disimak	9, 10,11	3	30
5	Pesan/Amanat	• Mencari /menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak	12,13,14	3	30
	Jumlah			15	150

<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; flex: 1;"> <p>Skor Perolehan Siswa</p> <p>Keterangan = <math>\frac{\text{Skor Perolehan Siswa}}{\text{Skor Maksimal}}</math></p> </div> <div style="text-align: center; flex: 1;"> <p>x 100 = <b>Nilai Siswa</b></p> </div> </div>
---

## **SAMPEL JAWABAN SISWA**

Nama : Ahmad Ainun Nadhif

Kelas : 5 (Lima)

### **INTRUMENT/ LEMBAR TEST KETERAMPILAN MENYIMAK**

1. Apa judul yang tepat dari cerita tersebut? “Semut dan Belalang”
2. Jelaskan apa maksud dari judul tersebut? Semut yang semangat dan belalang yang malas
3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut? Semut dan Belalang
4. Jelaskan apakah watak semut dalam cerita tersebut baik ditiru dalam kehidupan sehari-hari? Semangayt mencari makan
5. Coba kalian bedakan watak semut dan belalang, Berikan alasanya? Semut tidak malas dalam mencari makan. Belalang malas mencari makan. Sehingga di musim dingin semut ada persediaan makan sedangkan belalang kelaparan.
6. Sebutkan tempat dimana persitiwa itu terjadi? Kebun
7. Kapan peristiwa dalam cerita tersebut terjadi? Musim panas dan dngin
8. Bagaimana suasana yang tergambarkan pada saat semut mencari makan untuk musim dingin? Bergotong Royong
9. Apa yang menyebabkan belalang kelaparan pada musim dingin? Malas menyimpan makanan di musim panas
10. Jika kalian menjadi belalang apa yang anda lakukan setelah kelaparan pada musim dingin? Berusaha dan semangat mengumpulkan makan di musim panas untuk musim dingin
11. Apa yang menyebabkan belalang tidak mencari maka untuk musim dingin? Menganggap makanan akan selalau tersedia di musim Panas
12. Apa yang menyebabkan semut menolong belalang yang kelaparan? Semut suka menolong dan kasian kepada belalang yang kelaparan
13. Pesan/ amanat apakah yang dapat kalian peroleh dari cerita tersebut? Semangat dan jangan malas
14. Dari cerita tersebut, sifat apa saja yang bisa kalian contoh pada kehidupan sehari—hari? Rajin menabung, semangat dan jangan malas
15. Berdasarkan cerita tersebut, tema apa yang cocok diberikan pada cerita tersebut? Semangat Untuk Masa Depan

Nama : Siti Rohmatun Nisa

Kelas : 5 (Lima)

**INTRUMENT/ LEMBAR TEST**  
**KETERAMPILAN MENYIMAK**

1. Apa judul yang tepat dari cerita tersebut? “Kancil dan siput”
2. Jelaskan apa maksud dari judul tersebut ? Kancil yang sombong dan Siput yang cerdas dan pintar
3. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut? Kancil dan siput
4. Jelaskan apakah watak kancil dalam cerita tersebut baik ditiru dalam kehidupan sehari-hari? Kancil meminta maaf kepada siput
5. Coba kalian bedakan watak kancil dan watak Siput, Berikan alasannya? Kancil mempunyai sifat sombong dan Siput yang mempunyai sifat cerdas dan pintar.
6. Sebutkan tempat dimana persitiwa itu terjadi? Kebun
7. Kapan peristiwa dalam cerita tersebut terjadi? Siang hari yang cerah
8. Bagaimana suasana yang tergambar pada saat kancil melihat siput sudah berada di dekat garis finish? Terkejut dan terheran siput yang di kejarnya sudah berada di dekat garis finish
9. Apa yang menyebabkan siput menjadi menang dalam perlombaan lari dengan kancil? Siput mengajak teman-temannya
10. Jika kalian menjadi kancil apa yang anda lakukan setelah sombong dan kalah dalam lomba lari dengan siput? Meminta maaf dan tidak sombong lagi
11. Apa yang menyebabkan siput menantang kancil dalam perlombaan tersebut? Kancil yang sombong dan merasa hewan yang paling cerdas dan pintar
12. Apa yang menyebabkan siput dapat memenangkan lomba lari dengan kancil? Siput mengajak temannya dalam lomba
13. Pesan/ amanat apakah yang dapat kalian peroleh dari cerita tersebut? Tidak sombong
14. Dari cerita tersebut, sifat apa saja yang bisa kalian contoh pada kehidupan sehari-hari? Pemaaf dan tidak sombong
15. Berdasarkan cerita tersebut, tema apa yang cocok diberikan pada cerita tersebut? Kancil sombong dan siput cerdas

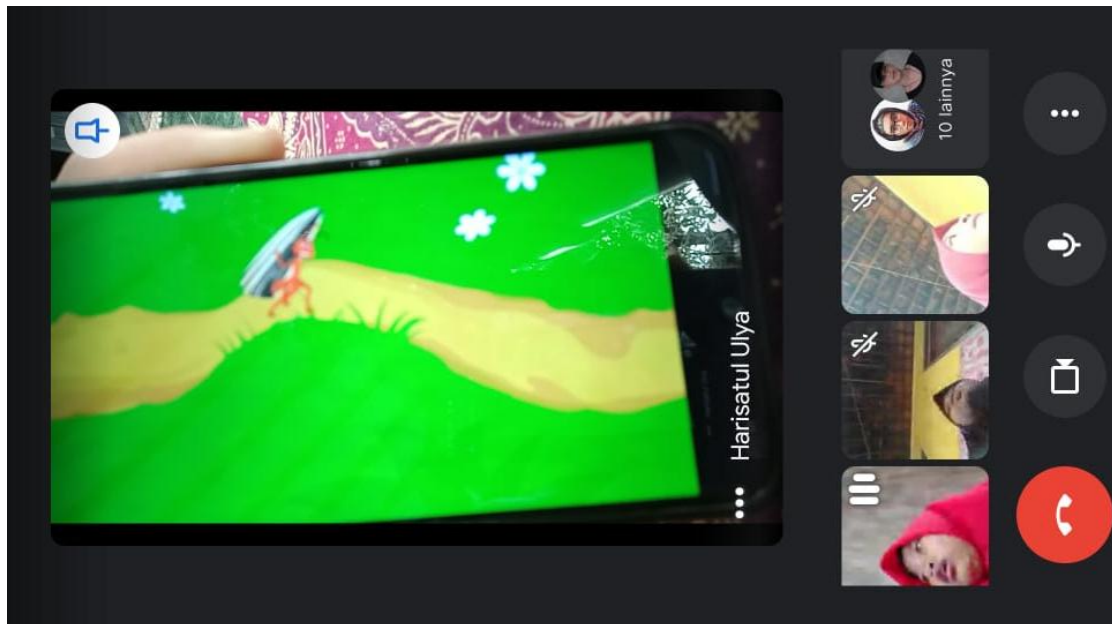
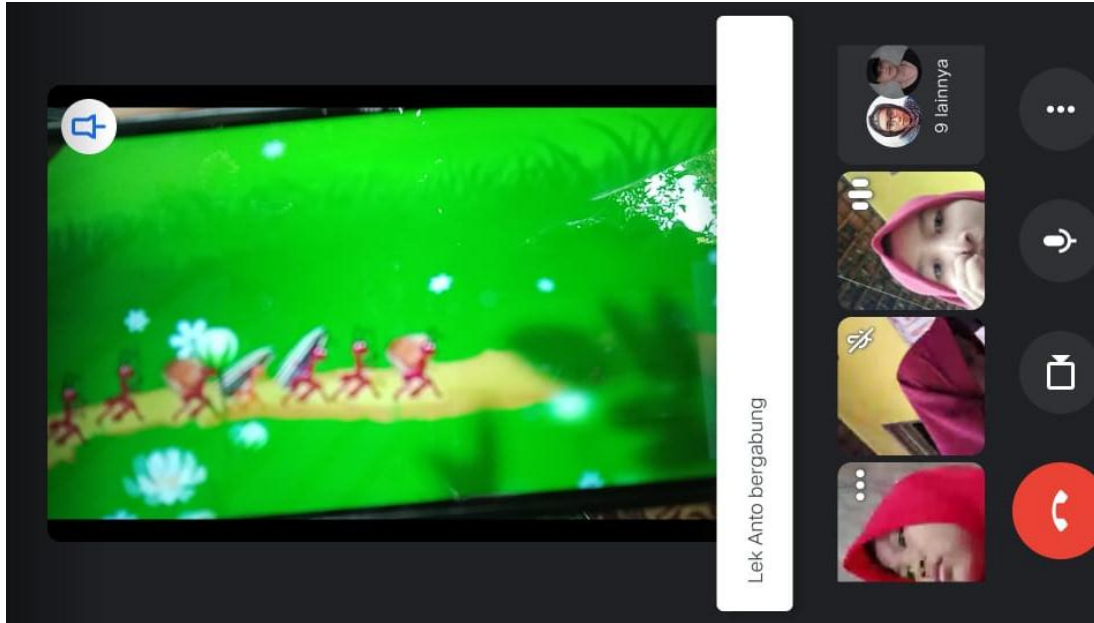
## **BIODATA PENULIS**

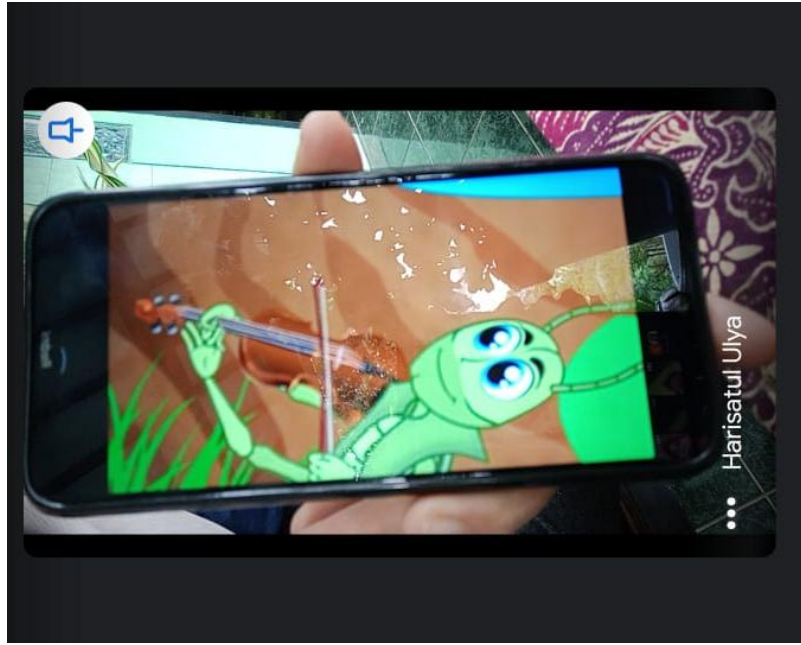
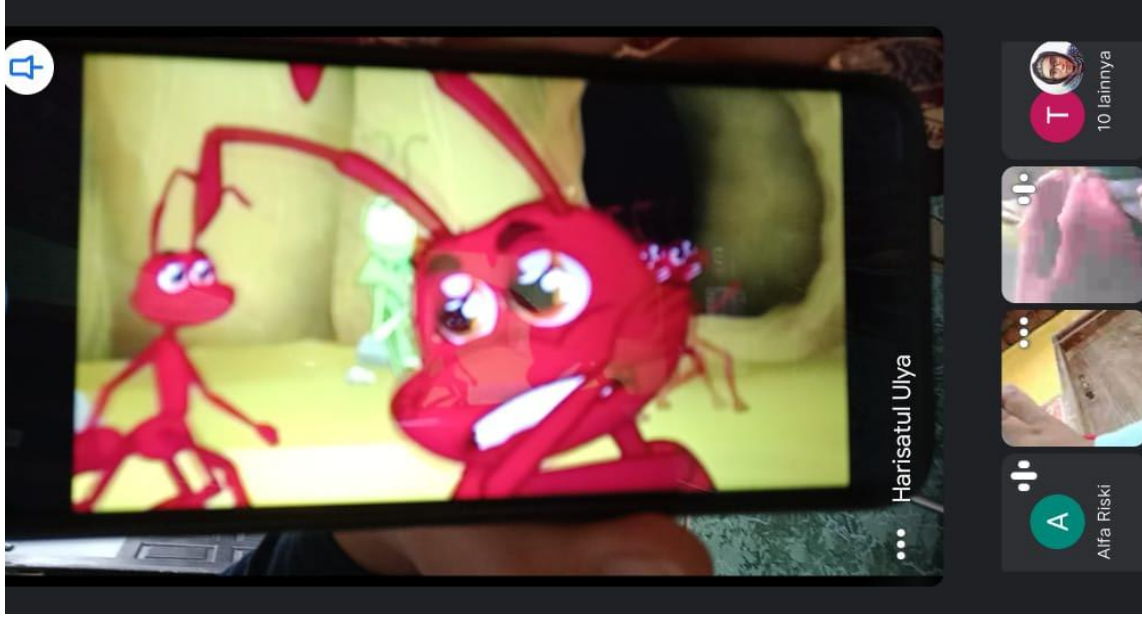
Nama : Harisatul Ulya  
Tempat/Tanggal Lahir : Pati/12 Desember 1996  
Alamat : Dk. Pandean RT 01 RW 06 Margomulyo Tayu Pati  
No. Hp : 081215919741  
Email : harisatululya450@gmail.com

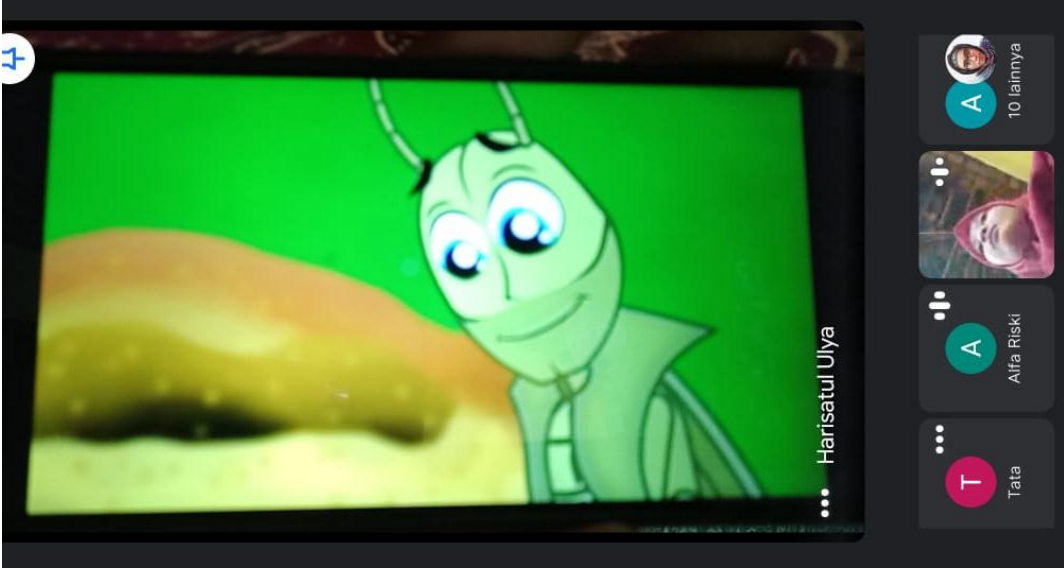
### **Riwayat Pendidikan:**

- |                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| 1. TK Islam Salafiyah Margomulyo | Lulus Tahun 2002 |
| 2. SD Islam Salafiyah Margomulyo | Lulus Tahun 2008 |
| 3. MTs Manahijul Huda Ngagel     | Lulus Tahun 2011 |
| 4. MA Manahijul Huda Ngagel      | Lulus Tahun 2014 |
| 5. UIN Walisongo Semarang        | Lulus Tahun 2021 |

## DOKUMENTASI PENELITIAN









← Tentang panggilan

Orang

Info



Apdul Rohman



Arin Arin farika



Aziz Abdul



David Insaf



FAREL AINUL YAQIN CHANEL



Irawan N



Lek Anto



Lek Anto



Pipoo Pippo



David Insaf



FAREL AINUL YAQIN CHANEL



Irawan N

